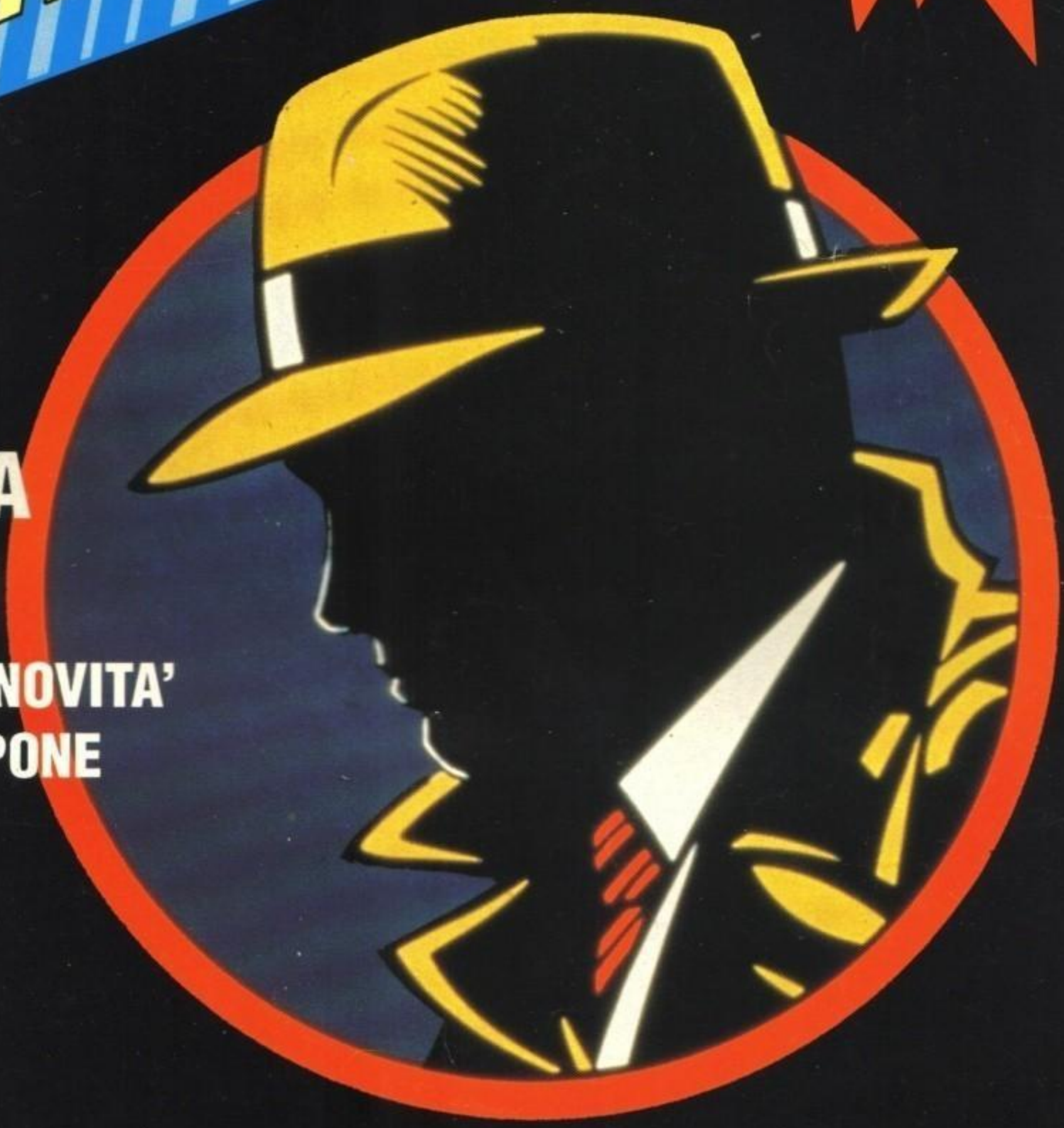
http://www.oldgamesitalia.net/

16 Bit & CONSOLE the GAMES machine

AMIGA, ATARI ST
PC & COMPATIBILI, CONSOLE
GIOCHI ELETTRONICI

INSERTO SPECIALE US GOLD



IN SALA GIOCHI

TUTTE LE NOVITA'
DAL GIAPPONE

QUALE CONSOLE?

TGM VI GUIDA NEL MONDO
DEL 'FIRMWARE LUDICO'

DA QUESTO NUMERO

LA GUIDA 'A RAGGI X' PER
CONOSCERE MEGLIO I GIOCHI

Anno III Numero 25- Novembre 1990 - Lire 5000 - Spedizione In Abb. Postale Gruppo III/70

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES™

LEADER
·DISTRIBUZIONE·

COWABUNGA!!

THE HEROES IN A HALF SHELL™ ARE COMING!

AVAILABLE SOON ON:

Amiga, Atari ST, Commodore 64, Spectrum, Amstrad and PC.

Teenage Mutant Hero Turtles,™ April O'Neill,™ Shredder,™ Heroes in a Half Shell,™ Mouser,™ Bebop,™ Rocksteady™ are all registered trade marks of Mirage Studios, USA. ALL RIGHTS RESERVED.
Used with permission. Based on characters and comic books created by Kevin Eastman and Peter Laird. © 1990 Mirage Studios, USA.
Published by Mirrorsoft Ltd. under licence from Konami® and under sub-licence from Mirage Studios, USA.
Konami® is a registered trademark of Konami Industry Co. Ltd. © 1989 Konami. © 1990 Mirrorsoft Ltd.
Image Works, Irwin House, 118 Southwark Street, London SE1 0SW. Tel: 071 928 1454. Fax: 071 583 3494.

image WORKS

KONAMI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OPINIONE Comunicazione Integrata

NUOVI CPC 464 PLUS - CPC 6128 PLUS - GX 4000

I PIÙ NUOVI DEL MONDO!

ALTRO CHE SEMPLICI VIDEOGIOCHI...

A partire da
249.000
iva inclusa

Finalmente sono arrivati i fantastici megagames Amstrad! Veri computer da fare ìmpallidire tutti gli altri videogiochi.
Adesso puoi scegliere fra la Superconsolle GX 4000 a cartucce ROM (249.000) o il CPC 464 PLUS a cassette; oppure il CPC 6128 PLUS a

Gioca su veri computer, lascia indietro gli altri; e le cassette Amstrad che hai già vanno sempre bene!
Tempo di regali, tempo di Amstrad!
Li trovi qui
presso tutti i rivenditori Amstrad.
Cercali su Amstrad Magazine in edicola, (oppure telefona a Pronto Amstrad. 02/26410511.)

Cognome _____
Nome _____ Età _____
Via _____
_____
N. _____
Cap _____
Città _____
_____

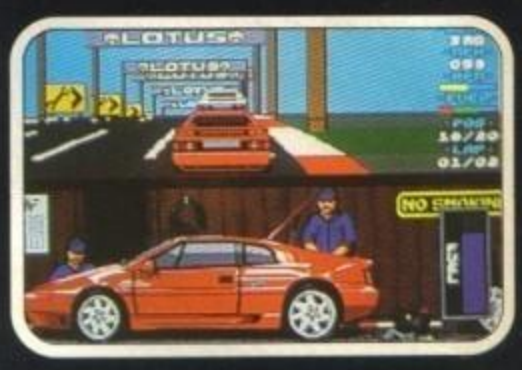
AMSTRAD

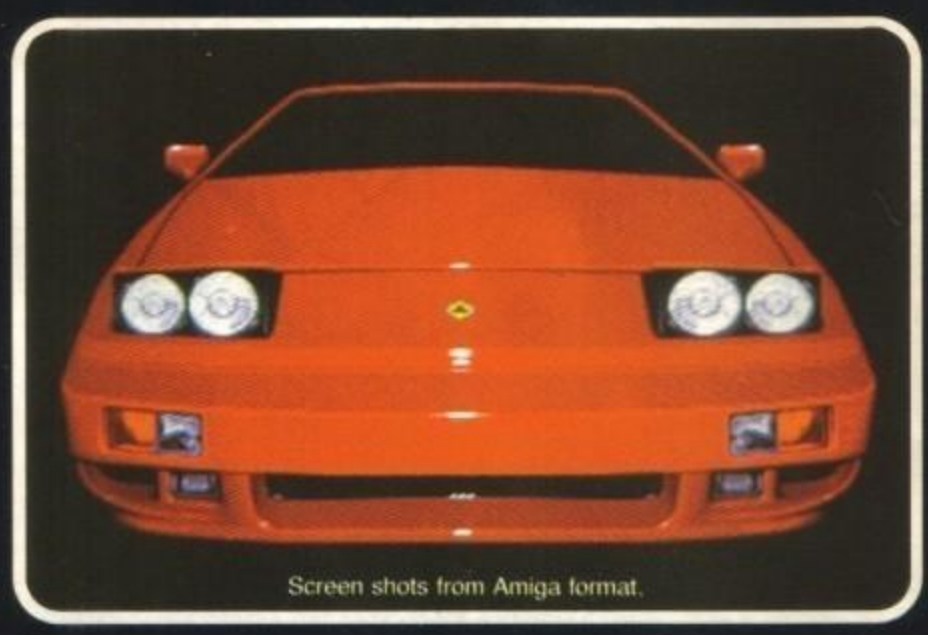
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE





Screen shots from Amiga format.

Approved and licensed product of Group Lotus Plc.

LEADER
DISTRIBUTION

ONLY GREMLIN CAN DO THIS

AVAILABLE ON
ATARI ST/STE & AMIGA
CBM 64/128, SPECTRUM &
AMSTRAD CASSETTE & DISK

GREMLIN®

- 32 different courses.
- 20 competing cars.
- 1/2 player head to head.
- Multi-hazard Turbo

Gremlin Graphics Software Ltd.,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

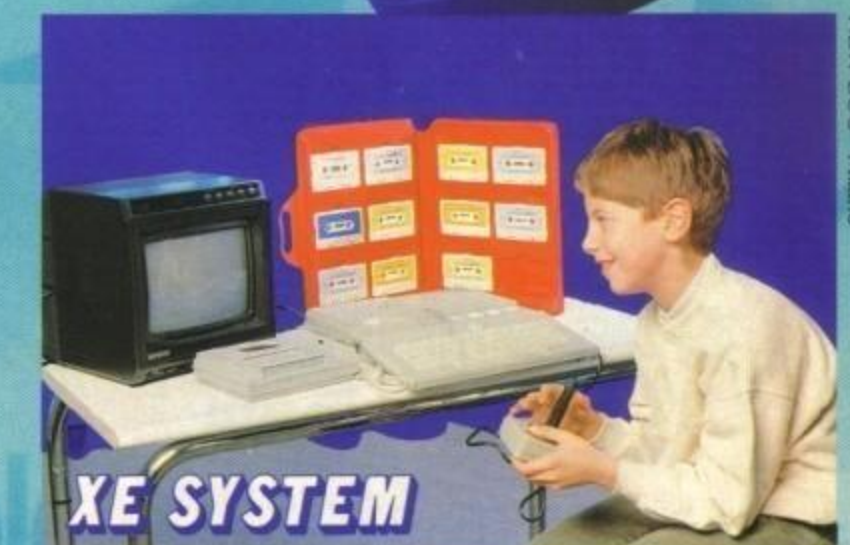
HARDWARE & SOFTWARE STARS

ATARI VIDEOGAMES

520/1040 ST

520 STFm L. 499.000
520 STFm Serie Oro, 1 Mb. RAM + 4 giochi in omaggio L. 799.000
1040 STE L. 895.000

DISCOVERY PACK: un grande pacchetto di programmi per scoprire tutto ciò che potete fare insieme al vostro computer **ATARI ST.** Comprende:
FIRST BASIC (linguaggio) - **NEOCHROME** (grafica) - **STOS** (linguaggio) - **ST TOUR** (educativo) + **quattro TOP GAMES: CARRIER COMMAND - OUT RUN - SPACE HARRIER - BOMB JACK**
Tutto a sole L. 99.000



NEW ECO - Milano

XE SYSTEM

ATARI XE SYSTEM consolle 64K, tastiera, pistola, joystick CX40, tre giochi L. 199.000
Rx... cartucce serie argento L. 24.900
Rx... cartucce serie oro L. 29.500
XC12 registratore a cassette + valigetta
Atari collection (12 cassette) L. 99.000
NOVITÀ CARTRIDGES (serie oro)
RX8088 CROSSBOW - RX8089 DESERT FALCON - RX8090 ACE OF ACES - RX8104 CRIME BUSTER - RX8109 AIRBALL

ATARI

VCS 2600

VCS 2600 consolle videogioco + joystick CX40 L. 109.000
cx26... cartucce serie oro L. 24.900
cx24... super controller joystick L. 18.900
cx26... cartucce serie argento L. 16.900
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro) **CX26176 RADAR LOCK - CX2663 ROAD RUNNER - CX26168 OFF THE WALL - CX26171 MOTO-RODEO - CX26162 FATAL RUN**

ATARI 7800

ATARI 7800 consolle videogioco con due joypad e un gioco L. 169.000
cx78... cartucce serie argento L. 24.900
cx78... cartucce serie oro L. 33.500
NOVITÀ CARTRIDGES
(serie argento) **CX7828 SUPER HUEY**
(serie oro) **CX7846 ACE OF ACES - CX7844 CROSSBOW - CX7838 COMMANDO - CX7858 XENOPHOBE - CX7862 IKARI WARRIORS - CX7880 BASKETBRAWL**

(Prezzi s'intendono al pubblico IVA esclusa)

Con riserva di variazioni di specifiche tecniche e di prezzo senza preavviso.

ATARI LYNX consolle videogioco portatile con monitor a colori incorporato L. 349.000

ATARI LYNX

NOVITÀ CARTRIDGES
(serie oro)
PA2020 BLUE LIGHTNING - PA2021 ELECTROCOP - PA2023 GATES OF ZENDOCON - PA2028 CHIP'S CHALLENGE L. 39.900
(serie platino)
PA 2024 GAUNTLET - PA2029 SLIME WORLD - PA2031 KLAX L. 59.900
Presto in arrivo anche: **MS PAC-MAN - ROAD BLASTER - XENOPHOBE - PAPERBOY - ZARLOR MERCENARY - RAMPAGE** e tanti altri ancora.

...OVITÀ QUI RIPORTATE COMPLETANO UN CATALOGO VIDEOGIOCHI CON ...MOLTI TITOLI. RICHIEDETELO INVIANDO QUESTO TAGLIANDO ...A: ATARI ITALIA S.p.A. - VIA BELLINI 21 - CUSANO MILANINO (MI)

...OME

...ZZO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN QUESTO NUMERO

SPECIALI

10 TGM Previews
Walt Disney NON si rivoltera'...

21 Le Recensioni
Gli alti e i bassi della produzione videoludica a sedici bit...

35 SPECIALE CONSOLE
A caccia di dati tecnici in una panoramica sulle macchine 'a base di firmware'

61 Beast 2 RISOLTO
QUANDO I LETTORI SONO SVELTI DI JOYSTICK E DI CERVELLO... LO SPAZIO TRUCCHI E' ASSAI PIU' BELLO

82 Tutto Megadrive
TRE GIOCHI PER LA MACCHINA CHE, DAL PROSSIMO NUMERO, NON E' PIU' SOLA

89 Made in Japan
Shintaro fa il punto sulla situazione nel Paese del Sol Levante

10 Previews

21 Reviews

35 Hardware

61 TIPS

86 JAPAN!

91 LA POSTA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

EDI GAMES machine IALE

ESIGENZE

I tempi cambiano, il futuro sembra scivolare di mano come un serpente di cui non abbiamo nemmeno fatto in tempo a vedere la testa.
Chi, come noi, è costretto a tenere d'occhio l'evoluzione del mercato e della tecnologia in ogni suo aspetto coglie perfettamente questo senso di tumulto e di insoddisfazione, che molti media tendono ad evidenziare un po' troppo per una sadica sete di sensazionalismo.
Ma voi, i lettori, certamente non avete il tempo di stare a leggere per ore intere tutti i giorni riviste del settore, a meno che non facciate parte voi stessi di questo settore — o si dia il caso che, beati voi, abbiate un sacco di tempo libero!
Fornire informazioni diventa perciò un'arte, dove la misura e la chiarezza giocano ruoli determinanti: fra la rivista che sviscera milioni di caratteri di testo e quella che sembra un catalogo di vendita per corrispondenza c'è uno spazio calibrato a misura del lettore, e noi cerchiamo sempre di rimanere in quello spazio.
Però, lasciate che ve lo dica, potreste avere esigenze che non vedete soddisfatte o che lo siano solo parzialmente: l'indirizzo della Posta di TGM, quello che pubblichiamo in ogni numero, è il ponte che collega il vostro bisogno di informazione con la nostra capacità di fornirla.
Per favore, utilizzatelo sempre più costruttivamente: il piccolo sforzo di scrivere due righe e spedire una lettera alla VOSTRA rivista potrebbe essere ricompensato da un rapporto nuovo e più positivo con essa, e da una maggiore soddisfazione del vostro desiderio di conoscere.
Noi, intanto, continuiamo a crescere qualitativamente incontrando, a quanto pare, la vostra approvazione. Noi andiamo verso il futuro, volete un passaggio?

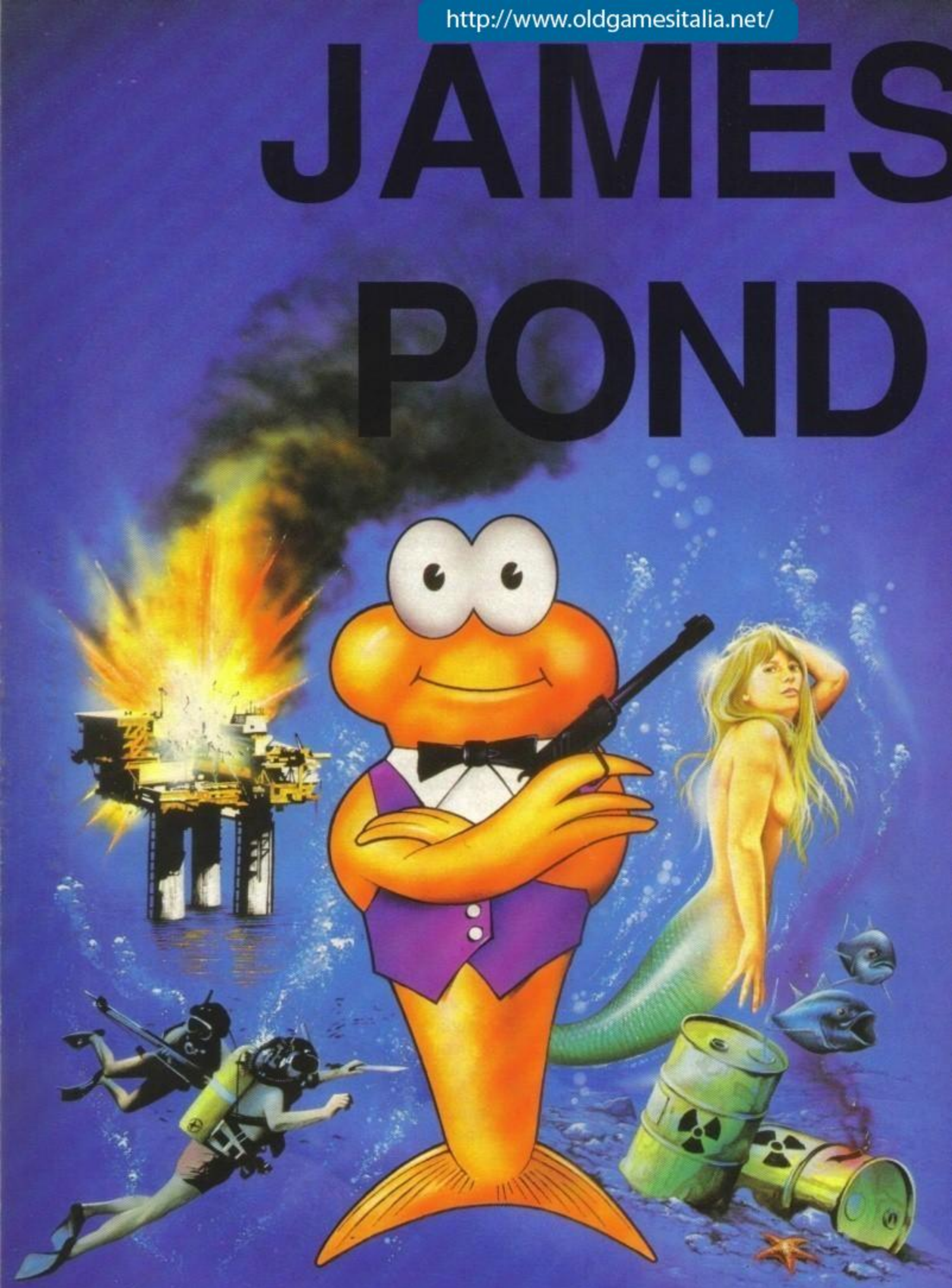
Bonaventura Di Bello

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Roberto Ferri **Dir. Esecutivo**: Bonaventura Di Bello **Capo Redattore**: Giorgio Baratto **Impaginazione**: Max Di Bello, Peter Smith **Redattori:** Marco Auletta, Stefano Giorgi, Stefano Giallarini, Carlo Santagostino, Luisa Meneghini, Simone Crosignani, Massimo Reynaud, William e Giorgio Baldaccini, MBF **Grafica:** Donatella Elia **Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel/FAX. (02) 6468706 - **Videotel Mailbox** 013171679 - **DTP Service:** BrEnt - CENTOLA (SA) Tel.(0974) 933096 FAX (0974) 933087 **Fotolito** European Color di Lavezzi, Milano - **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A., Cernusco sul Naviglio (MI) - **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano, tel.(02) 6882708/66800246 - **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano N° 587 del 19/9/88 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £50.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - V. della Spiga, 20 - 20121 Milano

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

JAMES POND



Quando il pericolo incombe negli abissi, le speranze sembrano perdute e la fine vicina, c'é solo un pesce in grado di rimediare all'irreparabile.
E' tempo di chiamare l'intrepido James Pond, l'agente subacqueo più in gamba.
James Pond si cimenterà nel recupero di contenitori radioattivi, nel tamponamento di fuoriuscite da cisterne di petrolio e, ancora, nel salvataggio di aragoste, sirene e orchidee rarissime minacciate di estinzione.
Calati nei panni di James Pond in questo arcade adventure ricco di azione.
Dodici livelli, un gran numero di aree segrete da esplorare, grafiche brillanti: uno spettacolo subacqueo da non perderel

AGENTE SUBACQUEO

SCREEN SHOTS ATARI

Disponibile per:
Atari ST & STE
AMIGA

LEADER
DISTRIBUZIONE

MILLENNIUM CHANCERY HOUSE 107 ST PAULS ROAD LONDON N1 2NA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Eccezionale occasione per imparare velocemente la musica

VIDEOCORSO DI 2 ORE con flauto Bontempi a sole L. 29.900

Impara
la tecnica
di base
per suonare
il sassofono

Prenotalo subito in edicola dal 10 Ottobre

A cura del
*il*LABORATORIO

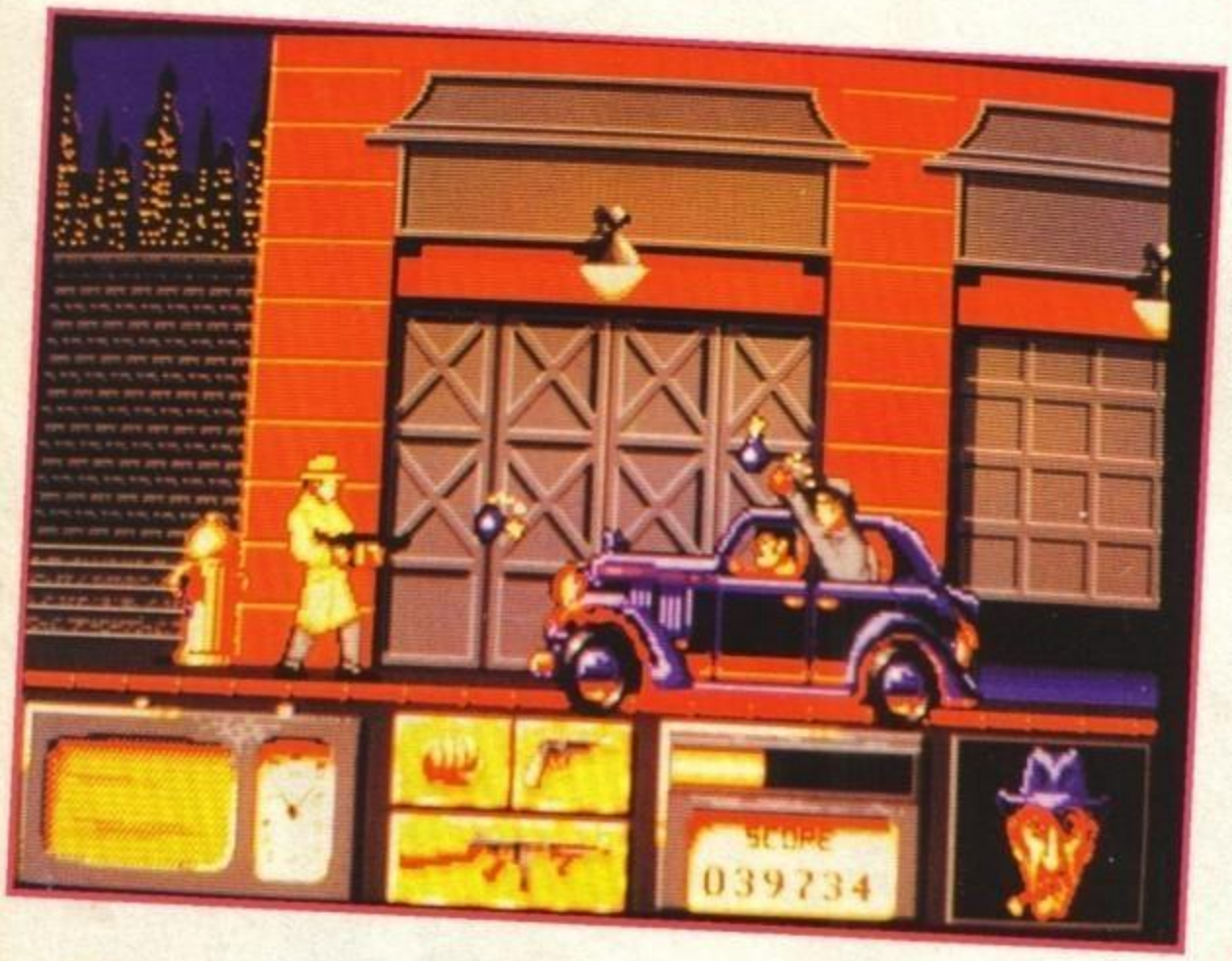
HOBBY video

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Disney ...un nome, una garanzia...

Da sempre il nome Disney, oltre a significare "meravigliosi cartoni animati", ha significato impegno, professionalità, serietà e, soprattutto qualità. Di quante software house invece possiamo dire lo stesso? Bek, probabilmente tra pochissimo lo potremo dire di una, la neonata Disney Software...



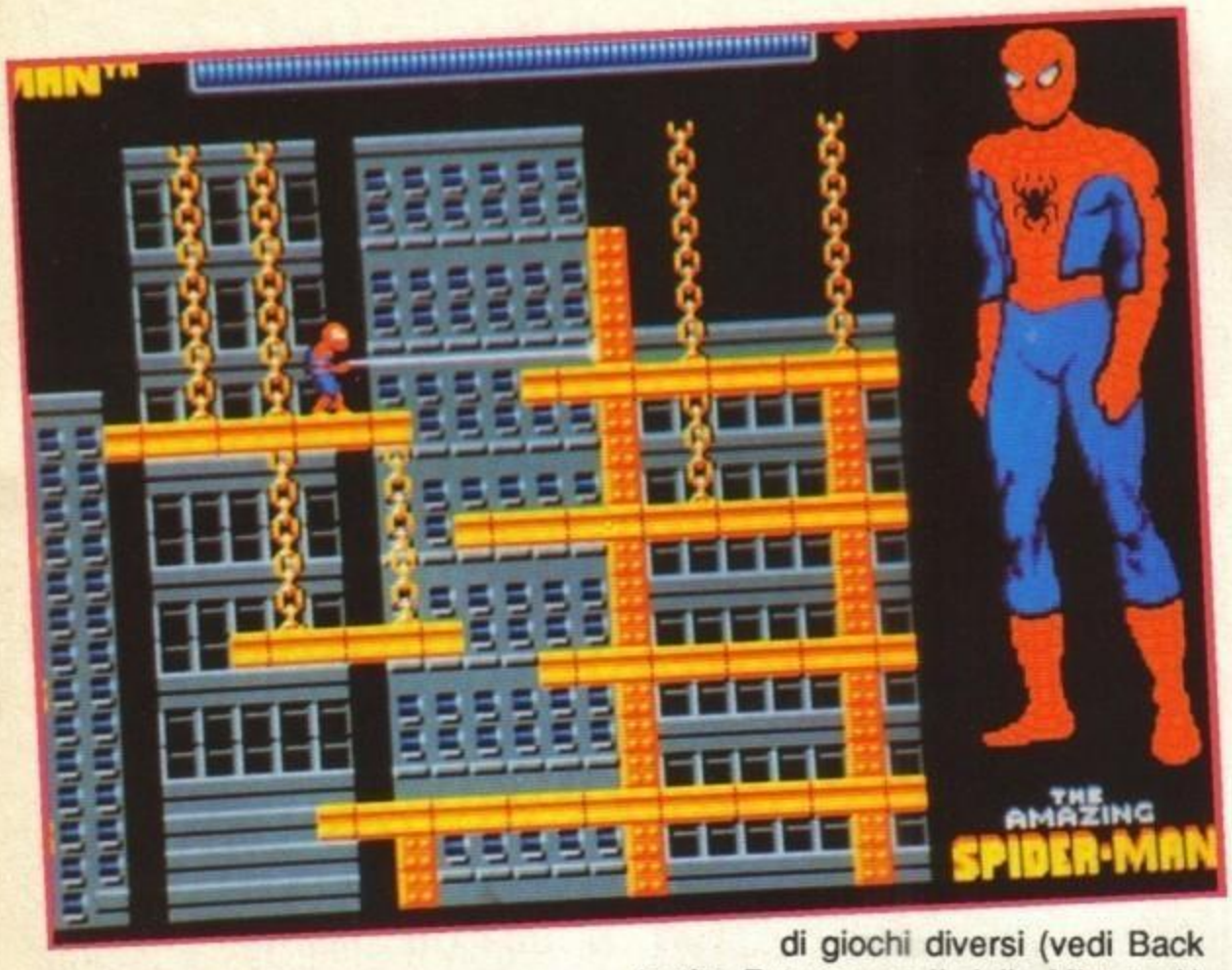
La Disney ha deciso di prendere di petto il mercato europeo dei computer: in collaborazione con altre case di software (che non nomino perché certamente combinerei un caos senza precedenti) ha preparato un nutrito numero di prodotti che vedranno la luce durante il corso dell'autunno e dell'inverno. Vediamo ora quali sono questi programmi.

■ DISNEY ANIMATION STUDIO

Il Disney Animation Studio realizza uno dei più grandi desideri dei cosiddetti "grandi e piccini": permette infatti di ricreare sequenze animate con una facilità impressionante. Utilizza infatti la stessa tecnica a celle dei disegnatori professionisti della Disney (of course), in più utilizza un sistema chiamato "Onion Skin" (buccia di cipolla) che permette di visualizzare le tre immagini precedentemente disegnate (vedendole in trasparenza è più facile "ricalcare" e modificare, anche se esistono funzioni di taglia e incolla). L'interfaccia utente è quanto di più semplice si possa immaginare, e può benissimo essere compresa da chiunque sappia cosa è un computer. Sui tre dischetti sono contenuti due programmi veri e propri (disco uno), uno che permette di creare il disegno vero e proprio in bianco e nero e uno che permette di colorarli. sul secondo di-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



"L'interfaccia utente è quanto di più semplice si possa immaginare, e può benissimo essere compresa da chiunque sappia cosa è un computer..."

schetto sono presenti files di utilità come animazioni che insegnano i criteri basilari e effetti sonori da usare nelle sequenze mentre sul terzo disco ci sono due esempi di prodotti finiti, uno un cortometraggio colorato di Paperino che si arrabbia con un computer (esilarante) e uno di un sacco che saltella con un sonoro "boing" ogni volta che tocca terra. Vista la quantità di cose che il programma deve gestire, è consiigliata l'espansione a un megabyte (e oltre). La recensione al prossimo numero.

■ DICK TRACY

Era ora! Il personaggio cinematografico più pubblicizzato di tutto l'autunno arriva finalmente sugli schermi dei nostri cari sedici bit (tanto lo so che tutti andrano a vedere il film solo per vedere Mozzafiato Mahoney — slurp!). Più che realizzare la versione per computer come un miscuglio di giochi diversi (vedi Back to the Future part II della Mirrorsoft) alla Disney hanno scelto un gioco d'azione visto da di fianco che avrà come peculiarità la scelta di colori vividi e appariscenti (al contrario di Untouchables) esattamente come il film. La trama sarà più o meno quella del film, con qualche scena semi-digitalizzata a fare da intermezzo tra un quadro e l'altro. Dovrebbe uscire per quest'inverno, ma di preciso non vi so dire niente.

■ THE AMAZING SPIDERMAN

Dopo la solenne delusione per tutti i fan del noto arrampicamuri grazie al gioco "The Amazing Spiderman & Captain America in Doctor Doom's Revenge", la Disney Software torna alla carica con un prodotto molto particolare che uscirà (per me è futuro) verso la metà di Ottobre. In sostanza il vecchio Spidey deve liberare Mary Jane dal pazzo Mysterio che l'ha portata nella sede di registrazione dei Rockwell Studios. Qui dovrà superare sette livelli ambientati in altrettanti tipi di film (Horror, SF, Epica, Spazio Profondo Western e dietro le quinte). Il gioco è sostanzialmente un platform game con la grafica molto piccola e dettagliata. Come ne verrà fuori il nostro vecchio arrampicamuri? Chi vivrà vedrà.

■ DUCK DALES
The Quest For Gold

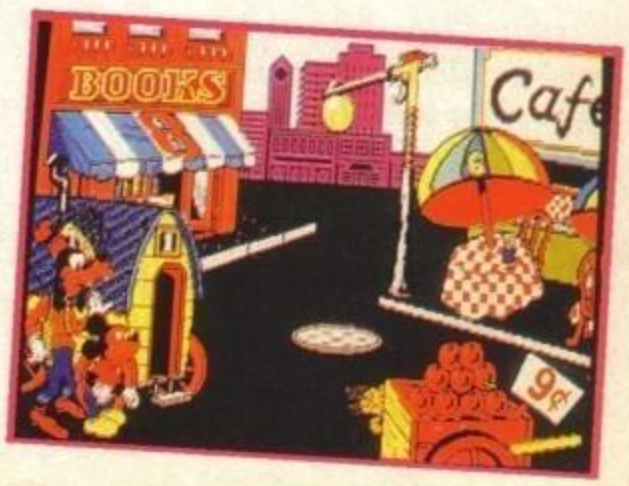
Purtroppo di questo prodotto non vi possiamo mostrare foto e dire gran che: le uniche cose che sappiamo è che vedremo Paperone contro Cuordipietra Famedoro sfidarsi a "chi fa più soldi" in una pazza gara attorno al mondo in posti esotici. Probabilmente vi sapremo dire di più nei prossimi numeri.

■ ARACHNOPHOBIA

Arachnophobia è ispirato all'omonimo film che sta per uscire nei cinema di tutto il mondo. Il film parla di una serie di ragni giganti che attaccano una cittàn e voi dovete evitare di lasciarci la pelle. Per ora del gioco si sa solamente che si ispira (ovviamente) al film e sarà in 3D. Ancora, vi rimanediamo ai prossimi numeri per maggiori informazioni.

■ GIOCHI EDUCAZIONALI

La Disney ha deciso di lanciarsi nel mercato dei "giochi dei bambini" con l'aiuto dei personaggi più amati dai bambini stessi: giochi come "Mickey Runaway Zoo", "Goofy's Railway Express" o "Donald's Alphabet Chase" faranno largo uso di animazioni simpatiche e immagini dei vari personaggi per presentare facili metodi di imparare l'alfabeto e cose varie. Decisamente non è per i giocatori comuni, ma i più piccoli li troveranno senz'altro divertenti, senza contare che è una scusa come un'altra per dire che "il computer serve per imparare".



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Preview

LE PIU' AMATE DAGLI ITALIANI

Non c'è dubbio, qualunquisticamente parlando date a un Italiano un po' di calcio e un po' di formula 1, e sarà felice per il resto della sua vita. Che mi dite però della pesca? Beh, non sarà una mania nazionale ma è pur sempre molto seguita. Che mi direste a questo punto se vi dicessi che la Simulmondo sta approntando per le tre "discipline" altrettanti giochi?

■ *FORMULA UNO 3D*

I giochi di corsa in grafica vettoriale stanno avendo un vero e proprio boom. Si va da Hard Drivin' a Days of Thunder, e l'unica cosa che mancava veramente era lei, la Formula 1. Alla Simulmondo però hano pensato bene di supplire a questa mancanza, ed ecco appunto dove si colloca questa realizzazione. Ispirato chiaramente al notevole Winning Run della Namco (basta guardare il posto di guida), Formula 1 3D vi vede impegnati sul circuito più italiano che ci sia: Monza. Il circuito verrà riprodotto il più fedelmente possibile, e verranno incluse cose come le tribune e così via. Da quanto abbiamo visto l'azione è fluida, veloce e realistica e non ha quasi nulla da invidiare a Winnign Run, fatta eccezione forse per il sedile idraulico che però non sarebbe molto comodo da tenere nella propria camera.

■ *I PLAY 3D SOCCER*

Quante volte avete visto un gioco di calcio e avete detto "ah, se solo fossi li...". Beh, ora con questo I PLAY SOCCER 3D avete la possibilità di esserci veramente. La visuale infatti è dalle spalle del giocatore (no, non guardate alle spalle del giocatore — mica lo vogliono accoltellare —, è solo che vedete il giocatore di spalle) con il campo in vettoriale che ruota e si muove a seconda dei movimenti del calciatore stesso. Il gioco includerà tutti e ventidue i giocatori (anche se non lo sapete, in molti giochi di calcio i calciatori sono solo cinque-sei per parte, ma non se ne accorge nessuno, e questo per risparmiare memoria. Tutto questo detto seriamente), la possibilità di giocare in due contemporaneamente con la tecnica dello split-screen (e direi che è proprio notevole) che però diminuisce un po' la visibilità, inquadrature praticamente infinite del campo di gioco e un replay che alla Simulmondo chiamano "interattivo". Da notare (anche se TGM non è il luogo più adatto per dirlo) che I PLAY 3D SOCCER uscirà presto anche in versione C64GS su cartuccia.

■ *BIG GAME FISHING*

La pesca è senza dubbio uno degli "hobby" più quotati nel mondo: tant'è vero che fanno addirittura gare e competizioni varie, e non si possono fare certe cose se non c'è la gente che partecipa e segue! Là alla Simulmondo hanno deciso di sfruttare tutto questo potenziale ed ecco Big Game Fishing, che si colloca nella nicchia precedentemente preparata (ma mal sfruttata) da Gone Fishin' e Reel Fishin'. In questo gioco "a contatto con la natura", come dice il comunicato stampa, avrete a che fare con i pesci più temuti e allo stesso tempo ambiti delle varie acque nelle quali sosterete. Il gioco promette di essere molto realistico, con digitalizzazioni nelle varie scene, condizioni meteorologiche variabili, razzi di segnalazione se si è in pericolo, ecoscandaglio digitale e così via, senza contare la vasta gamma di prede disponibili. Io dico che è senz'altro meglio di pescare sul serio, si spende meno, ci si mette meno tempo e "non si danneggia l'ambiente".

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL 'MORTO CHE PARLA'?

A molti è giunta voce di una 'morte prematura' della nostra sorella 'inglese', e in tantissimi avete telefonato in redazione allarmati per la notizia (proprio nell'editoriale di questo numero parlavo di 'sensazionalismo', guarda un po') che qualcuno aveva pubblicato associandola ad una paventata crisi dell'home computer a favore dell'emergente mercato delle console.

Ebbene, come Direttore Esecutivo tocca a me dare la smentita 'ufficiale' e pubblica per tutti coloro che si sono bevuti il 'rigor mortis tigiemmiano': la chiusura della testata inglese è avvenuta solo in parte, in quanto si è trattato di una mossa editoriale volta a trasformare radicalmente la rivista, che quindi è 'rinata' immediatamente con una veste grafica diversa e un contenuto qualitativamente e quantitativamente superiore al passato, oltre che con un altro nome.

Naturalmente queste cose toccano solo in parte noi della redazione ITALIANA, che — come tutti sanno — non ci limitiamo semplicemente a tradurre la rivista inglese ma realizziamo TGM in gran parte qui in redazione a Milano.

Tuttavia, questa 'metamorfosi' editoriale avvenuta in Gran Bretagna significa per noi avere notizie più attuali e più esaurienti dai famosi 'inviati all'estero' — e già da questo numero potete rendervene conto.

Ma il 'colpaccio' prenderà piede dal prossimo numero, visto che abbiamo in serbo per voi articoli e recensioni davvero 'piene di vita'...

Aspettatevi quindi un numero di dicembre 'vivo e vitale' dove home computer e console possano convivere e — perché no — scambiarsi i giochi come già sta avvenendo in entrambi i sensi (vedi le già annunciate conversioni Sega/Elite da Megadrive ad Amiga).

Il futuro? Seguiteci, stiamo andando da quella parte...

Bonaventura Di Bello

... dei 2 indirizzi diversi...

SCEGLI IL PIU' COMODO!!!

CIRCE Electronics, Viale Monza, 6 (MM Loreto) - Viale Fulvio Testi, 219 (Niguarda)

VENDERE NON BASTA!
I clienti vanno anche assistiti. Noi lo facciamo!
Inoltre abbiamo anche ottimi prezzi:

AMIGA 500 garanzia italiana
omaggio Joystick + 10 giochi Lit. 749.000
Drive esterno per Amiga Lit. 159.000
COMMODORE 64 garanzia italiana
omaggio Joystick + 2 cassette Lit. 249.000

OFFERTA DEL MESE

Monitor monocromatico VGA, 256 livelli di grigio + scheda VGA Lit. 379.000
Monitor colore VGA + scheda VGA Lit. 699.000

PC XT con Monitor Dual f.b. Lit. 749.000
Case Baby AT - Alim. 200W - M/Board 10-12 MHz - 640K RAM on Board - Scheda Dual + Printer - Scheda Multi I/O FDD/Clock/Game - Drive 5.25" 360K - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT12 Lit. 959.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 6-12 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC AT16 Lit. 1.099.000
Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 8-16 MHz - 1Mb RAM on Board - Drive 5.25" 1.2Mb - Tastiera italiana 102 tasti Microswitch

PC 386 SX Lit. 1.599.000
SX Case Mini Tower - Alim. 200W - M/Board 386SX - 1Mb RAM on Board - Controller FDD HD AT Bus - Drive 5.25" 1.2 Mb - Scheda MVGA 256K Exp. 512K - Tastiera italiana 102 tasti Microsvitch.

Vasto assortimento di giochi originali
Tutti i prezzi sono comprensivi di IVA

CIRCE Electronics srl
Viale Monza, 6 - 20127 Milano - Tel. 02.26112024
V.le F. Testi, 219 - 20162 Milano - Tel. 02.6427410

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

nel suo meraviglioso **PAESE DELLE MERAVIGLIE**

con...

WONDERLAND

DREAM THE DREAM

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

LEADER

Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA)
Tel. 0332/212255

Disponibile
a
SETTEMBRE
per
IBM PC
AMIGA
ATARI ST

IBM PC

IBM PC

IBM PC

AMIGA

Virgin

MASTERTRONIC

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HOT SLOTS

TGM ha un nuovo corrispondente! Da Hong Kong... Pappàrapaaa... Suzy Uki! Cosa dire di Suzy? Niente, perché non ne sappiamo nulla, se non che è nata a Bangkok e che d'ora poi ci informerà mensilmente sulla situazione coin-op dall'Estremo Oriente. Ah, quasi dimenticavo: se fisicamente assomiglia almeno in lontananza al ritratto dedicatole... Ma non contiamoci troppo...

Come direbbe il mio caro collega Shintaro o'pizzettaro, Konnichiwa (e come direbbe il mio amico Max, un doveroso ringraziamento a Simone, a cui è affidata l'inenarrabile fatica di una traduzione non dal cinese, non dal giapponese, bensì dall'HongKonghese, una lingua conosciuta solo da Suzy, Shintaro o'metallaro ed il sottoscritto! E' incredibile! E soprattutto non è vero... Ndt)! Tenetevi pronti perché d'ora in poi ogni mese vi terrò informati su novità, curiosità, pettegolezzi, insomma tutto ciò che ha a che vedere con il fantastico mondo dei coin-op. E ricordate un avvertimento: se non lo sentite dire da me, allora non vale proprio la pena di sentirlo (però, modesta la ragazzina! Ndt)

Bene, ora che ci siamo scambiati i convenevoli, un bel quiz: cos' hanno in comune Pole Position e Star Wars? Semplice, sono stati entrambi i primi cabinati nella storia del videogioco - naturalmente non si muovevano di un solo centimetro, ma a quei tempi era la massima sensazione di realismo che si potesse raggiungere. Dopo alcuni anni arrivarono cabinati con diversi monitor collegati fra loro per dare forma ad un'immagine più grande (ad esempio Pole Position 2): il realismo aumentò, ma fu solo con l'avvento di "bestioni" come Space Harrier (quello era veramente massiccio, mi ricordo una volt... ma probabilmente non gliene frega niente a nessuno Ndt) o Afterburner che si pensò di aver raggiunto i limiti massimi. Sbagliato! Dalla instancabile mente degli ingegneri Sega ecco R360: tale cabinato altro non è che una sfera quasi completamente chiusa che può muoversi liberamente su tutti gli assi e compiere rotazioni di, esatto avete indovinato, 360 gradi! Il primo gioco montato su un R360 è stato G-Loc, di cui parlerò più avanti: cercatelo immediatamente nella vostra sala giochi, sempre che sia abbastanza grande da ospitarlo!

La grafica di Pigskin è la piu' simpatica mai prodotta dalla Bally.

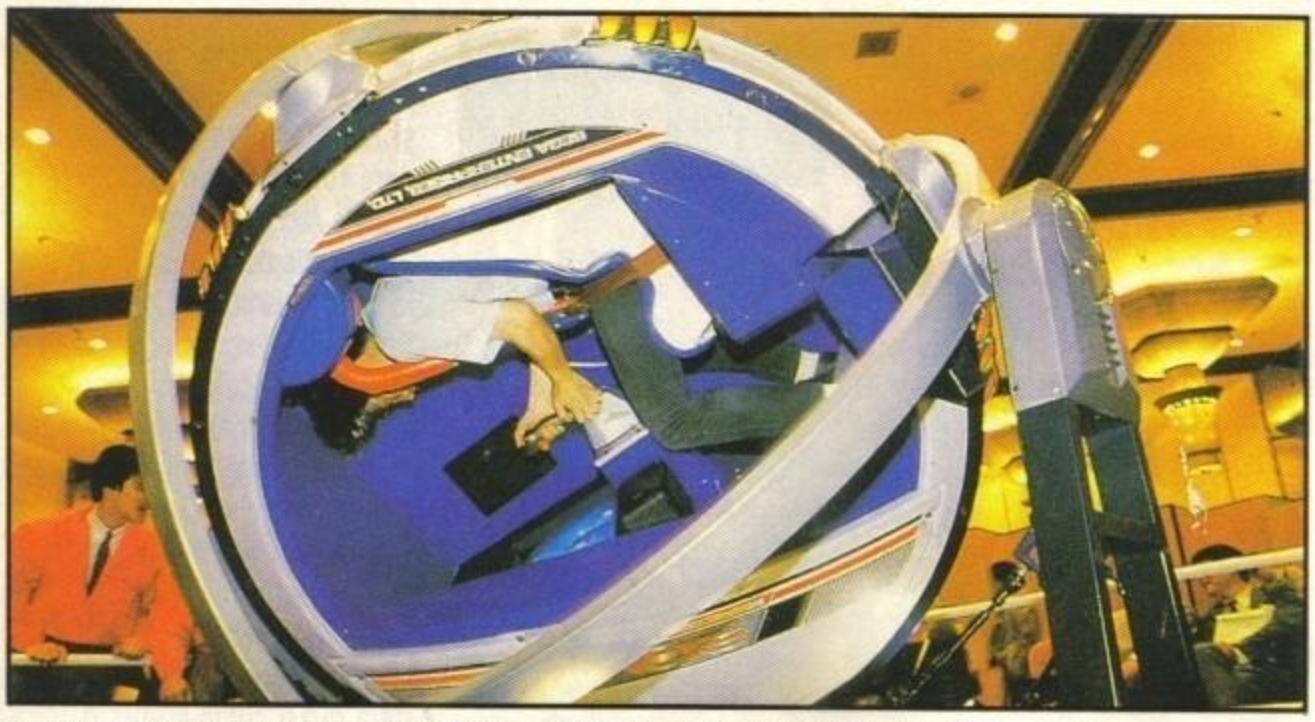
PIGSKIN 621 AD
Bally/Midway

In passato venne coniato un termine per indicare pestaggi, sgozzamenti, spezzamenti di ossa... e questa parola era Pigskin! Al giorno d'oggi s'è riscoperto il gusto dei piaceri perduti e così si è riiniziato a praticare questo... Ehm, sport, se così possiamo chiamarlo, che vi porterà a dei confronti faccia-a-faccia con i vostri avversari, ma anche ginocchio-nelle-palle e gomito-nell'occhio. Questo è precisamente lo scenario di Pigskin, l'ultimo "footbrawl" game della Bally (penoso gioco di parole tra "football" e "brawl" cioè rissa o lite Ndt).

Al comando di una manica di disgraziati dovete annientare i vostri avversari pestandoli di brutto e,

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Sopra: ecco una nuova definizione per la frase "farsi un giro". Il nuovo cabinato R360 abbinato a G-Loc — wow!

nel frattempo, mantenere possesso di un pallone da football ("pigskin" Ndt). Ovviamente controllare un'intera squadra non è facile, così è stato creato il Team Attitude Button che permette, se premuto, di scegliere la tattica da adottare dai vostri giocatori.

In Pigskin sono state sfruttate alcune tecniche 3D davvero impressionanti, insieme ad una grafica eccezionale ed ad un sonoro avvincentissimo. I disegni "cartoonistici" ricordano molto da vicino quei vecchi fumetti francesi di Asterix, ve li ricordate (eccome no? Ho la collezione completa delle avventure di Asterix e, tanto per il piacere del nozionismo, il disegnatore, Uderzo, ha origini italiane, mentre era l'ideatore delle storie, Goscinny, ad essere francese Ndt)? Ma quello che veramente fa di Pigskin un capolavoro è la massiccia dose di umorismo presente nel gioco: provate a farci al-

meno una partita e, nel caso non vi piacesse, fatevi vedere da uno psichiatra!

G-LOC
Sega

Ehi, guarda com'è grosso quell'elicottero! Ne ho visti in vita mia, ma quello davvero li batte tutti! No ragazzi, non chiedetemi che fine han fatto Tiny, Mark, Keop, Jason e Princess: non sto parlando di quello stupendo cartone animato giapponese chiamato G-Force, bensì della nuova simulazione aerea dalla grafica supergalattica proveniente dai creatori di Out Run ed Afterburner, ossia G-Loc della Sega. La grafica è veramente stratosferica: fluida, dettagliata e ben disegnata.

G-Loc si può trovare in due versioni: il solito cabinato idraulico Sega (quello di Afterburner, tanto per intenderci) e nel nuovissimo R360, di cui avevo parlato proprio all'inizio di questo articolo.

G-Loc è una delle più realistiche simulazioni che abbia mai visto e con i suoi tre mondi da visitare, un sacco di grafica e tre livelli di difficoltà dà la birra anche ad un bestione come Afterburner! Non parliamo della scheda tecnica che è davvero impressionante: 16Mb di grafica, 1Mb per il programma principale e sonoro stereo FM. Ultima nota per la cerimonia di premiazione davvero ben disegnata che appare ogni qualvolta venga portata a termine con successo una missione (giocateci, è veramente impressionante, parola di lupetto Ndt).

Il Giro della Vite nel degno successore di Hard Drivin' dell'Atari.

Il Cerchio della Morte è più difficile in Race Drivin'.

RACE DRIVIN'
Atari Games

Bene, all'Atari Games adesso possono andare a casa, rilassarsi e non preoccuparsi di tornare al lavoro fino al prossimo anno. Perché? Semplicemente perché con Race Drivin' hanno realizzato un gioco che guadagnerà talmente tanti soldi da far impallidire qualsiasi loro produzione precedente! Molti si erano lamentati che Hard Drivin' fosse fin troppo facile e poco vario: Race Drivin' è stato fatto per soddisfare proprio tutti. Il gioco è duro, uno dei più difficili usciti negli ultimi mesi, l'hardware è stato migliorato, il processore velocizzato tanto che pare adesso lavori a 32MHZ (no, scusate che rileggo per la diciassettesima volta! 32MHZ! Ma vi rendete conto?

A destra: l'ultimo gioco di volo della Sega renderà Afterburner obsoleto. Un chip grafico a 16Mb assicura animazione fluida e sequenze di volo dettagliate.

Ndt) e la programmazione è stata resa più efficace!!! Tutto questo per un gioco più veloce e fluido del suo predecessore: inoltre sono stati aggiunti tracciati extra, una selezione fra diversi bolidi, un tracciato di autocross e la possibilità di gara fra due giocatori. Questo gioco potrebbe essere il Pole Position degli anni novanta (basta che non affidino la conversione a Jurgen Friedrich o come cavolo si scrive Ndt)!

PIT FIGHTER
Atarl games

Dopo anni di studio l'ultima macchina da pestaggi è pronta per il lancio ed è pure very very massiccia! Lo schermo è un clamoroso 25 pollici, il pannello dei controlli esce di parecchio dal cabinato così tre videogiocatori possono giocarci senza oltrepassare la soglia dell'amicizia (e chi ha orecchie per intendere intenda...)(bleargh! Ndt) e - udite udite - la grafica è intera-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Confucio dice: scegli il lottatore che meglio sa calciare il sedere altrui.

mente digitalizzata! Comunque proprio la grafica digitalizzata può essere il punto debole del coin-op: è tutto dannatamente troppo bello, troppo pronunciato (ah, e lo chiami un difetto? Ndt). La grafica ovviamente è molto realistica, ma non più di quanto possa essere una normale grafica creata con il computer.

"A Porto Rico, il governo prende il 40% di tutti i profitti dei casino' e li utilizza per l'educazione."

viamente più lenta delle altre e se si vuole vincere è sconsigliato continuare ad utilizzarla.
Non appena eseguita una mossa una telecamera "zoomerà" per dare una prospettiva più chiara dell'accaduto. Al termine di ogni combattimento vi sono varie possibilità di zcffaggiudicarsi un bonus: c'è il KO bonus, il bonus della brutalità e quello per la lotta, mentre ogni tre match prenderà vita il combattimento delle vendette, in quanto tutti e tre i lottatori combatteranno fra loro contemporaneamente. Il sopravvissuto avrà l'onore di incontrare per il titolo il temibile Guerriero Mascherato!
Cosa dire d'altro? I fondali, parallattici, sono ultrafluidi ed il sonoro (ovviamente digitalizzato) è tremendamente realistico. Inoltre con tutta questa giocabilià e con la possibilità di giocare in tre contemporaneamente, Pit-fighter si rivela essere un eccellente sfida per gli amanti dei picchiaduro (aaargh! Dov'è? Lo voglio!!! Quando arriva in Italia? Ndt).

Si può scegliere fra tre lottatori, ognuno dei quali ha raggiunto il massimo livello nell'ambito di una particolare disciplina sportiva: Buzz è un campione di wrestling, Ty è un fortissimo kickboxer è Kato è un karateka decimo dan (sì, e poi? Nemmeno Ken... Ndt). Ognuno possiede una propria supermossa letale, che garantisce l'abbattimento momentaneo degli altri combattenti; tale mossa è però ov-

FOUR TRAX
Namco

Oooh, parliamo ora di un coin-op in cui possono essere collegati fra loro, come suggerisce il titolo, otto cabinati. Scherzetto! Ci siete cascati? Il titolo non c'entra una favogna e si riferisce al gioco vero e proprio, in cui vi trovate alla guida di un ATV, quei motocicli a quattro ruote che compaiono in almeno una puntata di tutte le serie televisive americane. Scopo del gioco è terminare i tracciati, cosparsi di salti, pozzanghere ed altre amenità prima che finisca il tempo e, possibilmente, arrivando primi. I cabinati, che come ho detto possono essere fino a otto, ricordano molto da vicino quelli di Enduro Racer, ma il divertimento migliore consiste nel prendersi a calci mentre si gioca insieme ad un gruppo di amici! Viuuuuleeenza! (In effetti il gioco non è un granché, a parte il cambio manuale Vespa's style, vero Giorgio? Ndt)

SMASH TV
Williams

L'anno è il 1999. La scena è ambientata in un futuristico show, dove i partecipanti gareggiano per enormi premi in sonante moneta. Ma i rischi sono molti e i perdenti se ne vanno senza niente - in effetti non se ne vanno nemmeno, in quanto sono morti! Non vi ricorda il film The Running Man? Il vostro scopo è quello di entrare in un'arena e di lottare fino alla morte: ogni partecipante è dotato di armi ad alta tecnologia che vanno dalle granate ai laser, dalle smart bomb ai campi di forza magnetici. Ci sono un sacco di avversari come mutanti, drones, etc. fino ad arrivare ad un enorme bestione taglia lottatore di Sumo! Certo che il gioco è così simile a The Running Man che non ho capito perché non l'han chiamato così (a parte il fatto che l'hai già detto, esistono delle cose chiamate diritti - comunque il gioco è una cavolata, quindi statene alla larga Ndt)!

Con uno scenario molto più somigliante al film The Running Man che al libro omonimo di Stephen King, Smash TV somiglia non poco anche a Gauntlet.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

COIN OP

MEGA-TECH SYSTEM

Sega

L'hanno fatto con il Nintendo, l'hanno fatto con il Neo Geo ed ora pure con il Megadrive. Da oggi in poi potete trovare nella vostra sala giochi preferita (solo in UK, maledizione! Ndt) un coin-op in cui la scheda Jamma o chi per essa è stata sostituita da un Sega Megadrive, con tanto di possibilità di scegliere tra otto diverse cartucce con cui giocare. In effetti, l'idea, avuta dalla Nintendo parecchi anni fa, era diventata molto popolare nei gay-cens (qui Suzy dice di leggere Big in Japan di questo mese, quindi declino ogni responsabilità di un'alquanto improbabile spiegazione di cosa cavolo siano 'sti benedetti gay-cens all'impavido traduttore Max Ndt), era quindi ovvio che anche la Sega, viste le potenzialità della sua console a sedici bit, adottasse il progetto di un Multy-System. Il tutto naturalmente funziona a tempo e, non c'è che dire, funziona molto bene: mi sembra quindi scontato affermare che questo Mega-Tech System darà un sicuro successo dei prossimi mesi!

Allivedelci lagazzi, ci sentiamo il plossimo mese! Sayonara! (Senti MA, fai un po' una telefonata agli inglesi per sentire con che diavolo di criterio scelgano i corrispondenti esteri, perché tra Marshal "Baffo" Roshental, Shintaro "o'metallaro" Kanoaya e Suzy "top model" Uky ce ne fosse uno normale... Ndt)

Ghouls 'n' Ghosts, Tetris e Forgotten Worlds sono solo 3 delle probabili 8 cartucce per il Mega-Tech System.

E SUL PROSSIMO?

... le meraviglie del CDI
... le sorprese del CES
... i NUOVI Tips
... le NUOVISSIME recensioni
... le anticipazioni più aggiornate
... e chissà cos'altro!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

electronics PERFORMANCE

Via San fruttuoso, 16/A - MONZA (S. Fruttuoso) - T. 039/744164

Articolo		Prezzo
Amiga 2000	L.	1.750.000
Amiga 500	L.	790.000
Drive esterno A.500/2000 c/multidis.	L.	230.000
Modulatore A.500/2000	L.	60.000
Cavo skart per TV/monitor A500/2000	L.	32.000
Espansione 512k c/clock A.500	L.	235.000
Hard Disk A.500 20Mb c/controller		telefonare
Videodigitalizzatore audio/video.A500	L.	200.000
Videodigit. audio/video/stereo A500	L.	300.000
Interfaccia MIDI per Amiga	L.	120.000
KIT START 1.3 A.500 (c/montaggio)	L.	90.000
Scheda JANUS Xt / 5''1/4 360K	L.	450.000
Scheda JANUS At / 5''1/4 1,2 Mb		telefonare
Hard Drive Cartdridge 44Mb MS Dos		telefonare
Scheda espansione A.2000 da 0 a 8Mb		telefonare
Hard Disk 30 Mb A.2000 SCSI		telefonare
Hard Disk 40 Mb A.2000 SCSI		telefonare
MODEM 2400 per A 500/2000	L.	390.000
MODEM 2400 interno per A 2000	L.	450.000
Handy Scanner per Amiga (200 dpi) 16		telefonare
Handy Scanner per Amiga 4096 colori		telefonare
Handy Scanner per Amiga (400 dpi) 16gs		telefonare
Genlock RGB Splitter per A.500/2000		telefonare
Penna ottica AMIGA comp. c/tutti programmi	L.	35.000
MONITOR colori per AMIGA/P.C./C64	L.	540.000
MONITOR 1084 Commodore (con 3 coll. diversi)	L.	650.000
MONITOR monocromatico c/audio univ.	L.	195.000
Stampante colori per Amiga e PC LC10	L.	495.000
Stampante (nero) per Amiga e PC Mannesmann	L.	550.000
Stampante (doppia interf.) C64/Amiga/PC	L.	395.000
Base per stampante c/cassetto carta	L.	45.000
Cavo centronics per stampanti PC/Amiga	L.	25.000
Interfacce per trasf. stampanti		telefonare
MOUSE microsw. per AMICA-PC-AT-AMSTRAD	L.	95.000
Tappetino mouse antistatico	L.	16.000
Filtro antidisturbo corrente	L.	19.000
COMMODORE 64 New	L.	295.000
Registratore compatibile C 64	L.	59.000
Registratore Commodore 1530/1531	L.	79.000
Regolatore elettronico testine registratore	L.	19.000
Adattatore registratore da C16 a C64	L.	25.000
Duplicatore registratore C64	L.	18.000
Cassette vergini per computer C10/C60	L.	1.000
DISK DRIVE compatibile per C64	L.	280.000
DISK DRIVE 1541 II per C64	L.	350.000
Geos C64 (manuale italiano)	L.	45.000
Penna ottica C/64-128k c/programma	L.	35.000
Digitalizzatore Commodore 64-128K	L.	65.000
Reset Salvasoftware	L.	18.000
CAPTAIN MIKI II sprot. copiatore progr. C64	L.	75.000
FINAL TURBO IV sprot. copiatore progr. C64	L.	79.000
FAST DISK velocizzatore drive C64	L.	45.000
Cavo skart per TV/monitor C64-128k	L.	19.000
Cavo monitor colore per C64-128k-C16	L.	25.000
Cavo TV-computer mt. 1,5 C64-128-16	L.	6.500
Cavo Tv-computer mt. 3 C64-128-C16	L.	12.000
Cavo 40-80 colonne per 128K skart	L.	25.000
Cavo seriale per drive e stampanti	L.	16.000

Articolo		Prezzo
Alimentatore universale	L.	28.000
Alimentatore Atari 2600	L.	39.000
Alimentatore Commodore 16	L.	39.000
Alimentatore Commodore 64 c/interruttore	L.	55.000
Alimentatore AMIGA 500	L.	90.000
Copricomputer in plexiglas Amiga 500	L.	19.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 128k	L.	18.000
Copricomputer in plexiglas Comm. 64 New	L.	16.000
Copricomputer in plexiglas Comm 64-C16-V.20	L.	14.000
Kit puliscitestine videoregistratori	L.	19.000
Kit puliscitestine drive 5''1/4 e 3''1/2	L.	15.000
Dischi 5''1/4 df.dd (min. 25 pz.) CAD.	L.	1.000
Confezione 10 dischi 5''1/4 df.dd c/conten	L.	12.000
Dischi 5''1/4 df.dd. 2 Mb	L.	2.500
Dischi 3''1/2 df.dd. (sfusi)	L.	2.000
Dischi 3''1/2 df.dd (conf. 50 pz.)	L.	1.500
Confezione 10 dischi 3''1/2 df.dd c/conten.	L.	25.000
Dischi 3''1/2 HD. 3 Mb	L.	4.000
Tagliadischi in acciaio per 5''1/4	L.	14.000
Portadischi 5''1/4 ''Posso'' per 150 pz. circa	L.	39.000
Portadischi 3''1/2 ''Posso'' per 170 pz. circa	L.	45.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 3''1/2 (cont. 40 pz.)	L.	24.000
Portadischi 3''1/2 (cont. 80 pz.)	L.	28.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 10 pz.)	L.	4.500
Portadischi 5''1/4 (cont. 50 pz.)	L.	24.000
Portadischi 5''1/4 (cont. 100 pz.)	L.	28.000
Portacassette componibili Multibox (10 pz.)	L.	3.500
Joystick Flashfire ''Bep Bop''	L.	7.500
Joystick Flashfire c/3 spari man.	L.	10.000
Joystick Flashfire c/3 spari man. autofire	L.	15.000
Joystick Flashfire c/3 e microswitches	L.	25.000
Joystick Flashfire trasparente autofire	L.	19.000
Joystick Flashfire trasparente microswitc.	L.	29.000
Joystick Flashfire MSX Normal	L.	15.000
Joystick Flashfire MSX Sensorial digitale	L.	49.000
Joystick Flashfire AMSTRAD con cavo sdopp.	L.	24.000
Joystick Flashfire AMSTRAD c/cavo sd.micro.	L.	35.000
Joystick Flashfire Commodore 16-Plus 4	L.	19.000
Joystick Wiz Master con 3 sistemi comando	L.	35.000
Joystick Competition Pro 5000 microsw. nero	L.	38.000
Joystick Competition Pro 5000 m.trasp.col.	L.	48.000
Joystick Switch Joy con leva acciaio	L.	20.000
Joystick QS 128×tutti sist. e Nintendo	L.	59.000
Joystick microswitches SAVAGE	L.	39.000
Joystick QUICK JOY con timer	L.	35.000
Joystick ALBATROS microswitches	L.	49.000
Joystick per PC e Schede joystick	da L.	20.000
Joystick Mouse Flashfire digitale a sensori	L.	45.000
Paddles controller Flasfire (coppia)	L.	18.000
Cavo adattatore con diodi sdopp. Amstrad	L.	9.000
GIOCHI cassetta C64-C16-MSX-Oliv-AMSTRAD da	L.	9.000
GIOCHI disco × C64-AMIGA-ATARI ST, ecc.. da	L.	10.000
GIOCHI P.C. 5''1/4 e 3''1/2 novità settimanali		telefonare
Schede e Hardware P.C. richiedere listino dettagliato		
Carta per stampante (conf. 500 fg.)	L.	15.000
Nastro stampante MPS 801	L.	12.000
Nastro stampante MPS 802	L.	18.000
Nastro stampante MPS 803	L.	13.000
Nastro stampante Seikosha SP180	L.	21.500
Nastro stampante Star LC 10 colori	L.	29.750
Nastro stampante Star LC neri	L.	12.000
Nastro stampante MPS 1500/Olivetti DM105	L.	27.500
Nastro stampante TXP 1000 nero	L.	11.000
Nastro stampante MPS 1200	L.	15.000
Nastro stampante MPS 1230	L.	18.000
Integrati - Ricambi - Cavetteria in genere		

PERMUTE
RIPARAZIONI
ASSISTENZA
RICAMBI

I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI. TELEFONARE PER CONFERMA AL N° (039) 744164

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

THIS TIME THEY'RE OUT TO GET HIM!

DICK TRACY

TITUS
THE BEST VIDEO GAMES

Disney
SOFTWARE

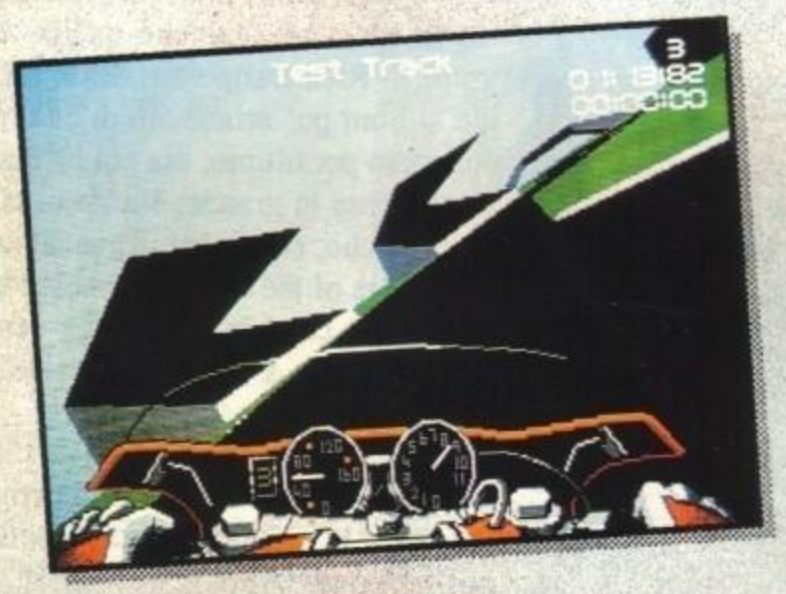
© The Walt Disney Company.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM REVIEW



AMIGA:

Anarchy	[L. 29.000]	28
Atomix	[L. 29.000]	75
Battle Master	[L. 59.000]	70
Backlash	[L. 29.000]	55
Days of Thunder	[L. 49.000]	80
Falcon - Miss. Disk 2	[L. N/P]	33
Future Basketball	[L. 29.000]	26
F. Bomber Data Disk	[L. 29.000]	34
Gold of the Aztecs	[L. 29.000]	32
The Killing G.S.	[L. 49.000]	30
Mr Do! Run Run	[L. N/P]	74
Over the Net	[L. 29.000]	68
Rick Dangerous 2	[L. N/P]	22
Unreal	[L. 59.000]	56
Yogi's Great Escape	[L. 25.000]	67

ATARI ST:

Falcon - Miss. Disk 2	[L. N/P]	33
Future Basketball	[L. 29.000]	26
Rick Dangerous 2	[L. N/P]	22

PC MS DOS:

Days of Thunder	[L. 49.000]	80
Flight of the Intruder	[L. 79.000]	76
King's Bounty	[L. 69.000]	24
Silent Service 2	[L. 79.000]	44

SEGA MEGADRIVE

DJ Boy	[L. N/P]	82
Columns	[L. N.P.]	83
Phantasy Star 2	[L. N/P]	84

I prezzi, ove riportati, si intendono a puro titolo indicativo. I lettori interessati all'acquisto sono pertanto invitati a consultare il proprio negoziante di fiducia o l'importatore per una eventuale conferma. La redazione, naturalmente, non si assume responsabilità in proposito.

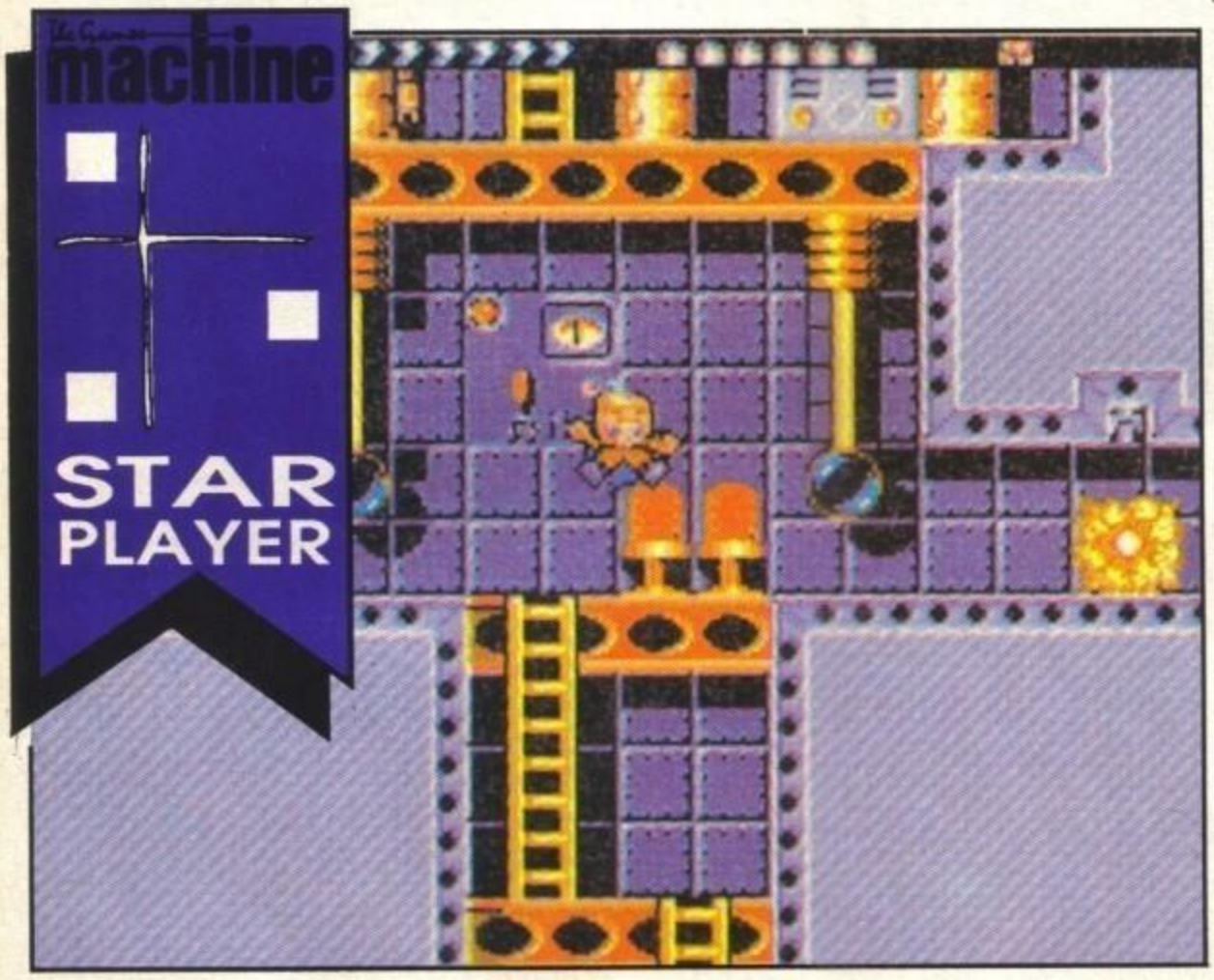
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

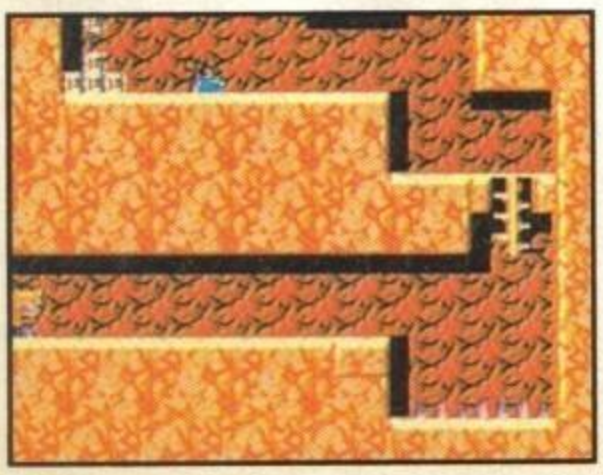
MICROPROSE/CORE DESIGN, AMIGA/ST

RICK DANGER

Rick Dangerous is back! E questa volta per sconfiggere i temibili alieni atterrati ad Hyde Park, proprio nel bel mezzo di Londra, Rick si è procurato un bel vestitino di seconda mano da Flash Gordon! Rick, ahaaaah, saviour of the universe...



Una piccola nota prima di iniziare: questa è la terza volta che scrivo questa recensione (la prima volta un black out ha spazzato via tutto il lavoro e la seconda s'è "spappato" il disco dei files e nonostante i ripetuti tentativi con DiskX, sono riuscito a recuperare tutte le recensioni tranne questa), quindi se non vi piacerà cercate di essere comprensivi. E' venerdì sera, è tardi, ho dovuto disdire un appuntamento per scrivere questa recensione e se non la consegno domattina presto (alzarsi presto uguale trauma assicurato per il sottoscritto) BDB è capace di teletrasportarsi via fax a casa mia per strozzarmi e, onestamente, non gli darei tutti i torti, perciò...



Se avete mai visto la sequenza finale del primo Rick Dangerous probabilmente non avrete problemi nel continuare la vostra avventura. Comunque, nel caso non siate alieni e non siate riusciti a finirlo, vi avviso che i vostri problemi aumenteranno di brutto con questo Rick 2! Gli alieni che facevano la propria comparsa nello schermo finale sono gli stessi cattivoni dagli occhi d'insetto che si sono affacciati nel bel mezzo di Hyde Park, in piena Londra.

La loro non è una normale invasione (ma d'altronde quando lo è una attacco da parte di alieni?), così c'è bisogno di un supereroe un po' speciale e siccome Batman era "impegnato" con Vicky Vale, Superman stava giocando a squash con l'Uomo Ragno e Hulk stava girando una nuova serie di telefilm, non rimaneva altro da fare che chiamare quella vecchia volpe di Rick Dangerous. Rick sulle prime si è un po' arrabbiato di essere stato chiamato per ultimo, ma poi ha deciso di fare le cose in grande: è andato da Flash Gordon che, con i diritti guadagnati per Defenders of the Heart si è messo in pensione, e, in cambio del vecchio vestito da Indiana Jones, s'è fatto dare il vestito di Flash.

Così in tiro, Rick si è montato leggermente la testa ed ha deciso di prendere il toro per le corna: quindi è penetrato nell'astronave aliena costituita da una struttura labirintica di dimensioni pressoché epiche. Dopo aver preso il controllo della nave, Rick deve affrontare cinque livelli su tre differenti mondi, fino allo scontro finale con Fat Man che, oltre ad essere un componente dei Fat Boys scacciato dal mitico gruppo rap perché troppo vecchio, è il cervellone che sta dietro al tentativo alieno di invasione.

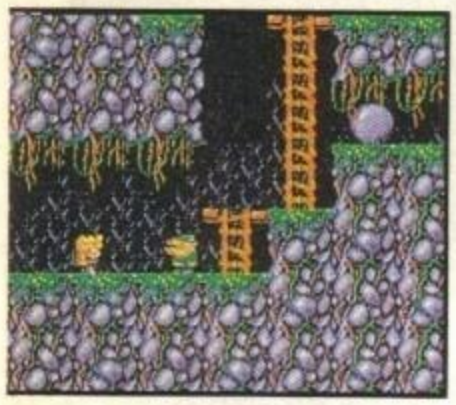
Tutta questa descrizione però non può nemmeno far sospettare il livello di difficoltà di ciascuno dei cinque stage : ci sono, ad esempio, più di dieci stanze per ogni livello piene zeppe di trabocchetti che potrebbero mettere fine alla vostra avventura e che possono essere affrontate in un'unica maniera.

Dei cinque stages quattro possono essere affrontati direttamente dal menu principale, un po' come accadeva in Impossamole ed a differenza di Rick 1, dove tutti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OUS 2



i livelli dovevano essere terminati di seguito. Al quinto livello, "La Cittadella degli Alieni", si accede esclusivamente dopo aver completato gli altri quattro.

Memore delle precedenti (dis)avventure, Rick s'è attrezzato di tutto punto: bombe, slider e frecce incendiarie sono a disposizione del nostro eroe e tutte si riveleranno utilissime. Lungo il ehm... lungo cammino, Rick può incontrare diverse stanze bonus ove raccogliere dei cilindri: tali cilindri aumentano il numero di armi extra del nostro eroe, ma attenzione, perché molti non sono altro che trappole mortali.

Non mi stancherò mai di ripeterlo: sono la massiccia dose di divertimento e di giocabilità che fanno di Rick Dangerous 2 un assoluto vincente. Vai di bestia, Core!

Amiga ST

I personaggi, gli oggetti ed i fondali sono tutti stupendamente dettagliati ed un chiaro esempio di ciò è la smorfia sulle facce dei vichinghi del Pianeta Ghiaccio. Il sonoro è ottimamente realizzato (d'altronde stiamo parlando della Core design, non ci potremo mai dimenticare della stupenda colonna sonora di Impossamole). La giocabilità poi è superba e, considerando che sono stati inseriti un sacco di tocchi umoristici che hanno fatto del primo Rick Dangerous un successo, non vedo perché non comprare Rick 2, soprattutto se siete dei fan di questo genere di giochi.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW WORLD COMPUTING, PC L. 69.000

KING'S

Via la gatta i topi ballano, diceva qualcuno. E aveva perfettamente ragione, come dimostra la trama di questa nuova avventura fantasy.

Il regno di Continentia viveva in pace e bene (questa l'ho rubata ai clericali) sotto l'occhio vigile dell'eroe di turno, il paladino dell'ordine, l'uomo senza macchia e senza paura, insomma VOI (questi videogiochi ti gasano davvero).
Ho detto, giustamente, viveva, perché non appena siete partiti per una lunga vacanza ristoratrice i mostri cattivi ne hanno approfittato per mettere a soqquadro tutto e rubare lo scettro al vostro amatissimo e stimatissimo re. Il quale re sa benissimo di non essere capace di governare senza tale oggetto per cui ha nascosto la cosa ai sudditi e vi ha richiamato frettolosamente (come abbia fatto è un mistero) dal paradiso in cui vi eravate rifugiato per incaricarvi del recupero. Di fronte ad una simile proposta voi avete sfacciatamente replicato "ecche me frega a me di 'sto scettro", per cui il re ha promesso una consistente ricompensa, tra terre e pecunia. Vistovi riluttante ha aggiunto un castello pieno di belle figliole, al che voi avete abbracciato subito la causa (niente da dire! Questi eroi vogliono soprattutto servire il loro re).
E così eccovi alle prese con l'ardua scelta di come cominciare: prima di tutto dovete scegliere il protagonista tra un cavaliere, un paladino, un barbaro o una maga. essi si differenziano nel fattore di rappresentanza, nelle abilità magiche, nelle entrate settimanali e nei soldi di partenza. Come potete immaginare, dunque, il barbaro è tutto forza (quindi rappresentanza)
e niente magia, la maga ha poca influenza sui suoi uomini ma quanto a incantesimi non la batte nessuno, mentre paladino e cavaliere sono una via di mezzo.
Ultima opzione di startup è la scelta del livello di difficoltà che, tra le altre cose, aumenta o diminuisce il numero dei giorni a vostra disposizione (da 200 a 900).
Alla fine, dunque, il prescelto avrà l'onore di costruirsi l'esercito andando a reclutare creature umane e non in giro per i continenti. Per chi non l'avesse capito, infatti, tale personaggio altri non è che il leader che, dall'alto del suo grado, si limita a comandare ai suoi uomini senza prendere parte alle battaglie se non con

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BOUNTY

magie. Fortunatamente è possibile trovare uomini disponibili già nel castello del re, a patto di pagarli in moneta sonante uno per uno.

Ma al di là delle cinque classi di armigeri reperibili nel castello di partenza, vi sono altre venti classi divise in quattro categorie: creature delle pianure, delle foreste, delle colline o dei dungeon. Per trovarli è sufficiente che cerchiate rispettivamente un carrozzone, una casa sull'albero, una caverna o un'infierrata che dà nel sottosuolo.

Per il continente saranno dislocati anche un mucchio di castelli, generalmente in possesso di qualche furfante, e di città la cui utilità è strettamente connessa. In queste ultime potete ricavare informazioni su questo o quel farabutto, prenderne l'avviso di arresto e comprare catapulte o una magia (sì, una sola che dopo l'uso è perduta). Nei castelli, invece, potreste trovare uno dei diciassette maledetti su cui pende una bella taglia e ai quali dovete riservare un solo trattamento: tortura delle armi.

Se il vostro assedio avrà successo (e, soprattutto, se avrete con voi la taglia del marrano in questione), guadagnerete un pezzo di mappa. Tale mappa è divisa in venticinque pezzi e indica il luogo in cui lo scettro rubato è nascosto. Ne consegue che, se vorrete vederla tutta, dovrete assediare (e uccidere) tutti i diciassette cattivoni che hanno collaborato al furto, e cercare altri otto oggetti magici che riveleranno altrettante porzioni.

I combattimenti (e gli assedi) sono visti dall'alto. I gruppi di guerrieri omogenei (che, dimenticavo, non possono essere più di cinque diversi) si alternano all'attacco nei limiti delle proprie possibilità. Non di rado avviene che si possano fare danni anche nel turno avversario: basta essere attaccati e alcuni soldati "permalosi" risponderanno alle carezze. Ovviamente si ha la possibilità di scagliare una magia per turno (se la si ha) per cercare di portare a casa il risultato.

A vittoria avvenuta troverete una certa somma di denaro a seconda della forza del nemico ucciso. Se poi volete avere altri soldi non dovete far altro che vagare per le terre alla ricerca di tesori (sono ben visibili con un cartello lampeggiante con scritto "tesoro") che, oltre che rimpinguare le vostre casse, possono servire ad aumentare il vostro fattore di rappresentanza. Per finire altri introiti vengono periodicamente (ogni settimana, cioè ogni cinque giorni, buona questa) dalle elargizioni reali.

Ultimo dettaglio non meno importante: potete spostarvi a cavallo, via nave (se avete il buon senso di noleggiarle in qualche città) o per via aerea se avete solo creature volanti nei vostri ranghi (ma voi sapete volare?). Ovviamente non ci si può limitare ad andare in giro a cavallo perché rimarrebbero un mucchio di zone inesplorate, per cui, appena potete, cercate di fare un salto di qualità. E non dovete neanche aver paura di perdere l'orientamento e di ritrovarvi in qualche luogo sconosciuto: c'è una bella mappa autodisegnante che aspetta solo di essere guardata!

PC

Ormai l'avrete capito che la New World Computing propone solo giochi "intelligenti" che spaziano dal gioco di ruolo allo strategy. King's Bounty non fa eccezione ed è un riuscito mix di entrambe le tendenze (per la verità la prima è molto più accentuata). Una consueta fase di gioco include reclutamenti di soldati, ritrovamenti di tesori, combattimenti visti dall'alto, assedi di castelli, e altre cosette del genere. La parte più originale di tutto il gioco è nello stile grafico: un connubio tra fumettistico-tondeggiante e realistico-digitalizzato che a prima vista può anche sembrare fuori luogo, ma poi si rivela simpatico. Mi dispiace invece far notare che la longevità sia ridotta a non moltissimi giorni, e non è certo buona cosa per una software house che con Might & Magic ci ha tenuti incollati per un mese. Consideratelo un cocktail d'attesa per il prossimo RPG made in NWC, Tunnels & Trolls...

Globale 81%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IMAGEWORKS, AMIGA/ST L. 29.000

FUTURE BASKET

E' il marzo del 2190: la disoccupazione è la principale occupazione della nazione, e con così pochi soldi la violenza e il crimine sono il passatempo preferito. Le autorità hanno bisogno di qualche modo per far divertire la gente; di qualche modo di cancellare tutto quel fervore anti sociale. Nello sport del Future Basketball trovano la soluzione...

Il "gioco del futuro" è molto simile al basket odierno: le squadre sono composte da cinque giocatori ciascuna, e nel campo è delimitata sia la solita area da due punti che la linea da tre, recentemente introdotta (in Inghilterra, forse).

L'azione è più veloce e più frenetica di quelle che avete visto in qualunque altro sport di oggi. Infatti, bisogna dire che per certi versi è molto simile all'altro sport futuristico, Speedball. Il gioco è altrettanto frenetico e violento.

Potete allenarvi in partite per uno o due giocatori, quindi sfidare la fortuna in autentiche gare di lega (potete scegliere tra squadre come i Texas Maniacs, i Gut Rippers o i MA Boys). Potete inoltre scegliere tra quattro livelli di difficoltà e tre differenti superfici di gioco; la durata della partita può variare da sei minuti ad un'ora (ammazzate!).

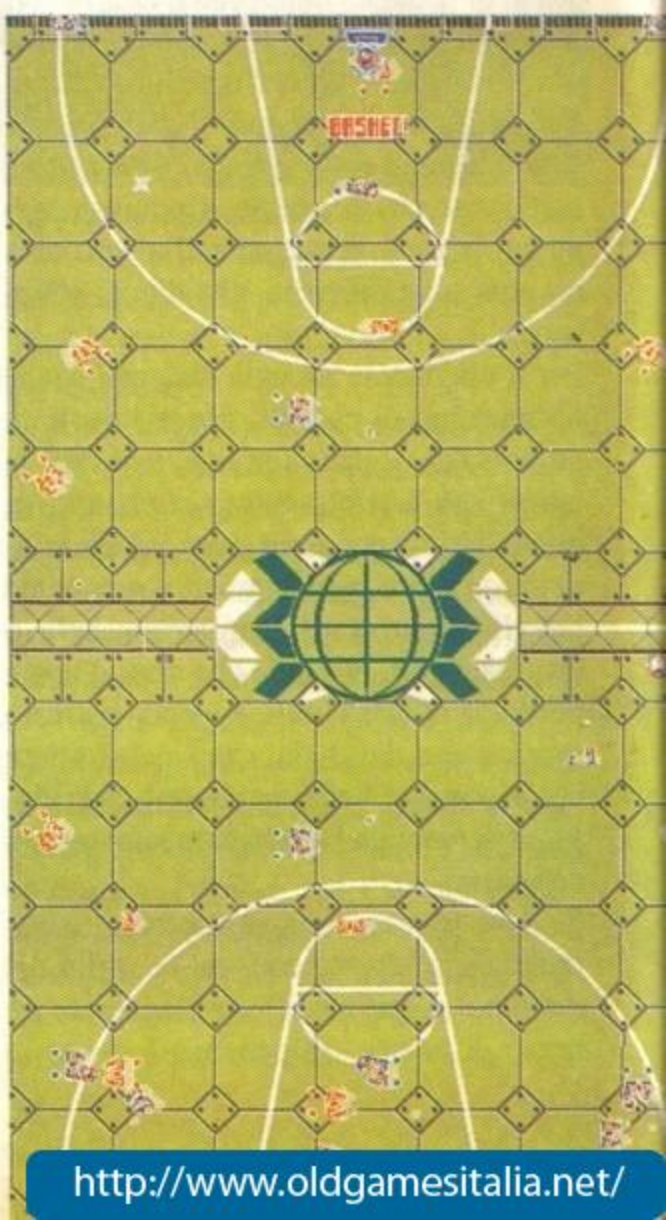
TUTTO CIO' CHE NON SAPEVATE (E NON AVEVATE BISOGNO DI SAPERE) SUL BASKET

- Il più alto punteggio in una partita di pallacanestro in Inghilterra: Nottingam YMCA Falcons 250, Mansfield Pirates 145 (I Pirates hanno cominciato con 120 punti di vantaggio!)
- Questo sport tutto Americano è stato perfezionato da un tedesco, e la maggior parte dei campionati mondiali sono stati vinti dalla squadra sovietica!
- Gli Aztechi nel 1500 ne giocavano una versione chiamata Oilamalitzil. La squadra vincente come premio riceveva i vestiti di tutti gli spettatori. Strano ma vero!
- Future Basketball è stato programmato dalla Imperial Software e la musica è del Maniac of Noise.

Il pulsante di fuoco può avere tre funzioni: una difensiva, due offensive. Quando perdete il possesso della palla, ci sono due modi per recuperarla: potete decidere di correre in giro senza meta alcuna sperando che un avversario generoso ve la butti addosso - non è molto probabile! - oppure potete correre per il campo premendo il pulsante del joystick per rubare la palla all'altra squadra con un tackle scivolato - cosa che generalmente è molto più divertente, ed anche più produttiva.

In attacco, premete il pulsante di fuoco per tirare (se siete fermi) o per passare la palla al compagno più vicino nella direzione in cui state guardando. Controllate sempre il giocatore che porta la palla (o il più vicino alla sfera se siete in difesa); è facile da riconoscere, visto che è il povero disgraziato che viene inseguito da ben due frecce. Sulla versione Amiga potete controllare la posizione dei giocatori su un piccolo riquadro, alla Kick Off per intenderci.

I punti si guadagnano facendo canestro (ma va?!?!?, ndT), e, proprio come accade oggi, normalmente se ne fanno due, mentre sono tre se centrate il bersaglio tirando da fuori della zona delimitata dalla linea a semicerchio. Naturalmente, non ci sono i tiri liberi, visto che i falli non



http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

re, il nome dei giocatori e le formazioni possono essere cambiati. I giocatori possono inoltre essere comprati con i soldi che sono sparsi per il campo. E se pensate che un giocatore non è al massimo delle sue possibilità, potete venderlo oppure scegliere di scambiarlo.
Il tutto (classifica, statistiche e squadre) può essere salvato su disco per future partite. Val la pena usufruire di tutti i vantaggi di questa opzione, perché ben presto vi troverete incollati al joystick nello scazzottare, calciare, fare entrate in scivolata e tiri. (Naturalmente, potete spendere i vostri soldi per un abbonamento alla Philips!)

BONUS 'PICK-UP'

SHURIKEN
Raccoglietele e statele a guardare mentre vola contro un avversario.

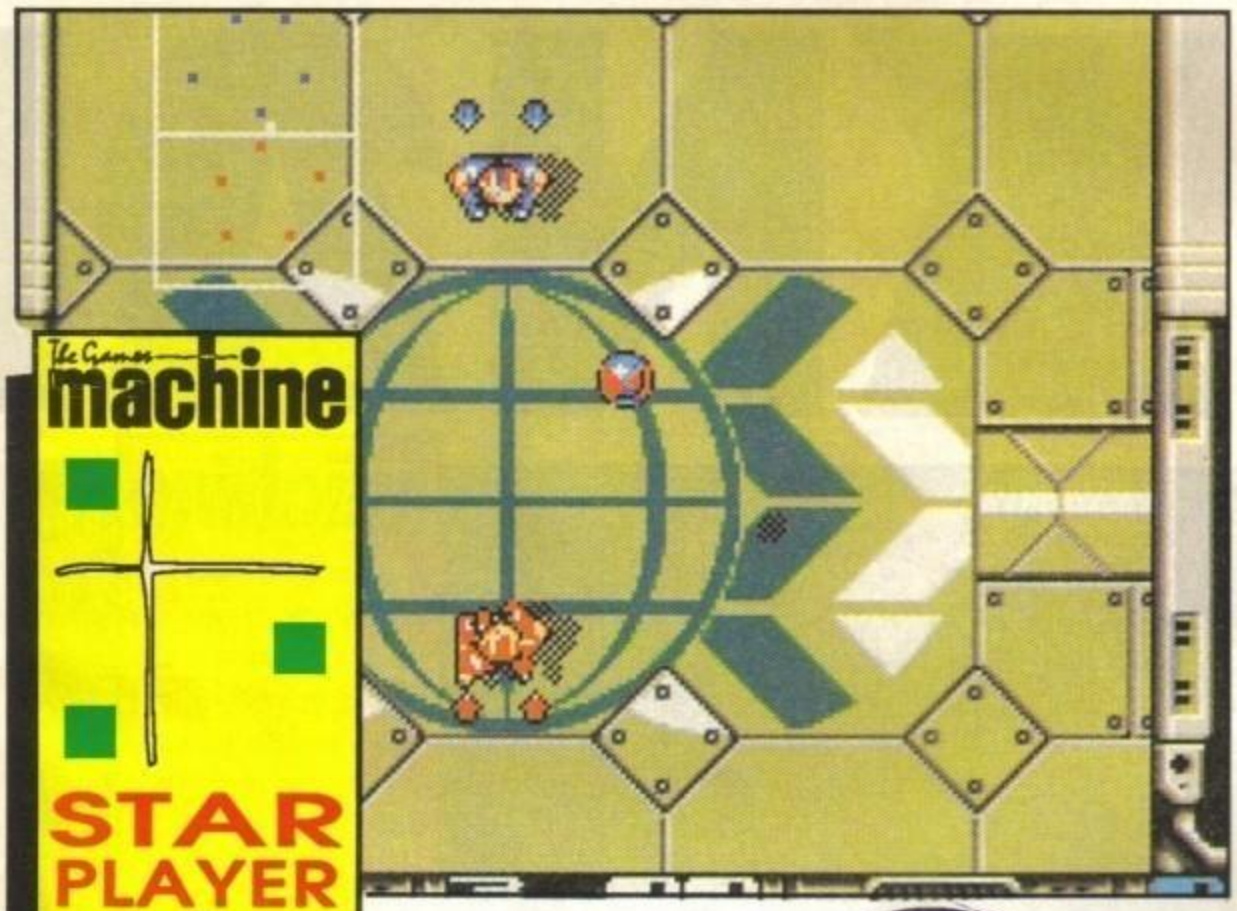
MINE M
La collisione con queste non è affatto salutare. Cercate di spingerci sopra gli avversari con un tackle.

MINE
Passarci sopra significa disastro per un avversario in avvicinamento.

POWER UP
Per un brevissimo periodo la velocità del giocatore verrà aumentata oltre ogni immaginazione.

MONETA
Quello che è: denaro. Un "must" se volete comprare roba decente tra una partita e l'altra.

BALL



vengono segnalati! Ora sono sicuro che voi ricordiate la pallacanestro del ventesimo secolo; allora, se tu eri in possesso di palla, tutto quello che gi avversari potevano fare era intercettare un passaggio, rubartela dalle mani o, forse, nelle giornate nere, un piccolo intervento spalla a spalla qua e la. Nessuna di quelle sdolcinate sciocchezze per questi uomini senza scrupoli! Così come quei ridicolosamente cattivi tackles scivolati, ci sono anche mine e stelle shuriken - non è uno sport, è una guerra!
La longevità del gioco è assicurata dalla presenza di una lega a quattro divisioni, e c'è un totale di 32 squadre. Ogni squadra ha otto maglie diverse tra cui sceglie-

ST

L'area di gioco è piuttosto schiacciata, poiché il pannello dei punteggi è stato spostato sul lato - spesso diventa difficile individuare la palla specialmente su una TV a 12 pollici. La mappa dei giocatori, che era così utile nella versione Amiga, se ne è andata, gli effetti sonori sono terribili, ma la giocabilità è rimasta la stessa e questo basta a farlo diventare un gioco sportivo superiore alla media.

Globale 89%

Amiga

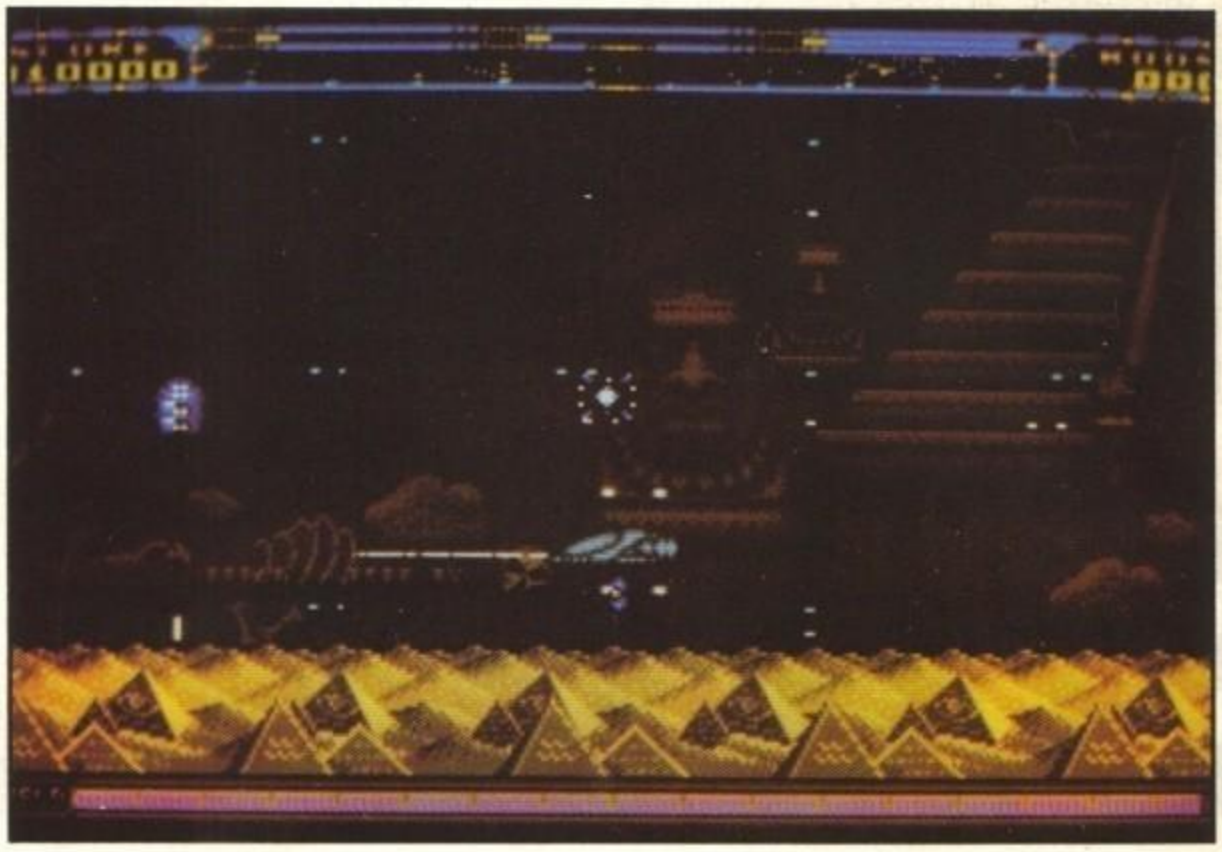
Lo scrolling è fluido come ci si aspetta dall'Amiga, ma senza raggiungere i livelli massimi. I personaggi sono ben definiti e molto futuristici, e le schermate intermedie sono grandiose. I due motivetti non sono altrettanto spettacolari, ma nel gioco effetti sonori come quelli delle fratture alle ossa o dei cazzotti sul naso vi sbalordiranno. E' facile diventare esperti e con la pratica si può diventare molto abili. La lega di 32 squadre garantisce varietà. Come Speedball, questo è un gioco che giocherete per mesi!!

Globale 92%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

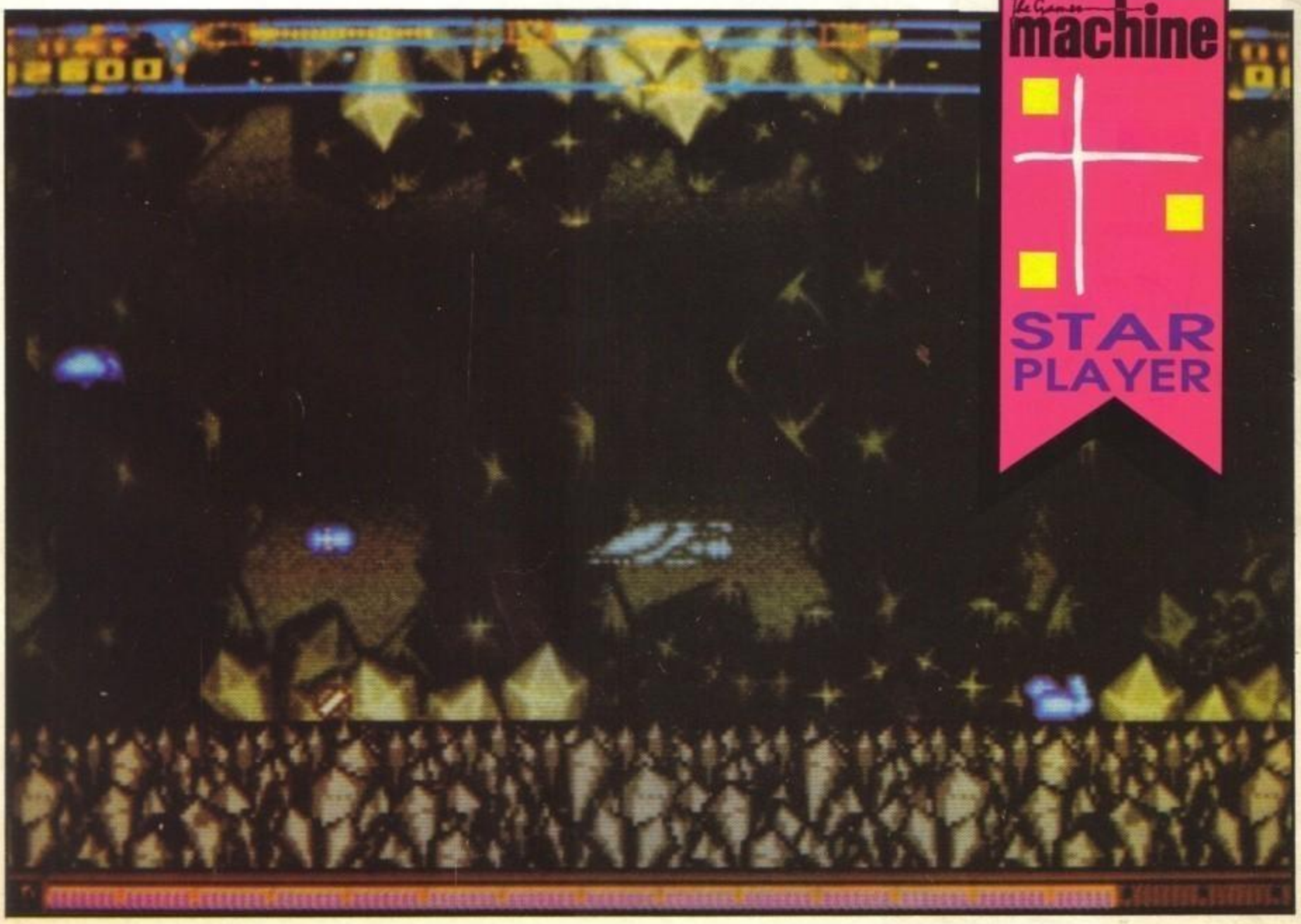
http://www.oldgamesitalia.net/

PSYCLAPSE, AMIGA L. 29.000



ANA

La Psygnosis si prepara per un autunno da assoluta protagonista con dei titoli che, quest'anno anche per la quantità, dovrebbero monopolizzare una buona fetta del mercato. Dopo il discusso Beast II (tecnicamente sconvolgente, ma dalla giocabilità esigua) è ora il turno di un'eccellente sparaefuggi pubblicato sotto l'etichetta Psyclapse che seppure secondaria non ha assolutamente nulla da invidiare alle produzioni ufficiali se non le presentazioni "ammutolenti" del tipo di quella del recentissimo Killing Game Show di cui ci occuperemo molto presto (talmente presto che potrebbe essere recensito addirittura in questo stesso numero).



The Games machine

STAR PLAYER

http://www.oldgamesitalia.net/

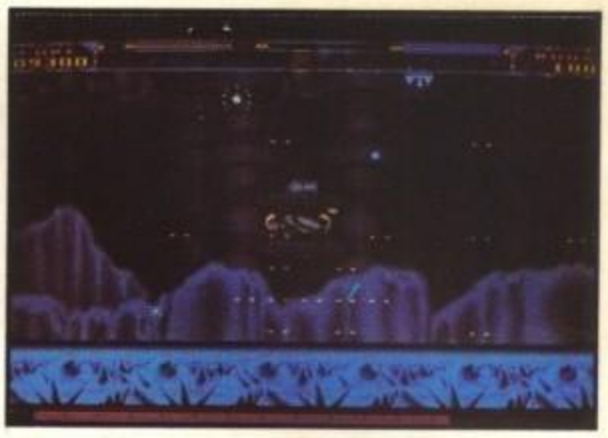
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RCHY

Dicesi anarchico: "acceso sostenitore di una perpetua situazione di disordine e disorganizzazione conseguente alla mancanza o all'insufficienza dei poteri governativi". Vista la definizione non sarebbe affatto male instaurare un regime d'anarchia all'interno della redazione destabilizzando il potere sovrano di Giorgio affinché ogni redattore posso impossessarsi di tutto i giochi che vuole per un tempo indeterminato senza incorrere nelle terribili punizioni corporali del malefico caporedattore tirannico... Cosa dici BJ? Che sei buono come la torta di mele? Ma se l'ultima volta che ti ho portato un recensione dodici minuti in ritardo mi hai costretto a finire Yolanda senza cheat mode (che ancora adesso quando mi alzo il mattino faccio un paio di saltini e poi cerco disperatamente con le dita di resettare su un'immaginaria tastiera, ndMax), ma lasciamo perdere e arriviamo al sodo che fino a quando non ho sentito cosa ne pensano i lettori capitanati da Paolo Marazzi riguardo alle divagazioni sull'argomento preferisco non esagerare troppo.

Nel lontano spazio remoto (che per dover di cronaca non ha niente a che vedere con il passato remoto che è invece un tempo verbale) è successo un'altra volta il finimondo, un gruppo di alieni capitanati da un certo Space Saddam di provenienza non meglio precisata s'è impossessato del satellite orbitante di Kuvat famoso per i suoi giacimenti d'uranio (vedo già Paolo che storce il naso, cosa deve fare un povero redattore se il manuale non parla minimamente della vicenda, ndMax). Dopo un breve consulto le forze interplanetarie dell'unione stellare decidono che bisogna fare assolutamente qualche cosa e così si opta per una massiccia manovra militare combinata il cui scopo è quello di accerchiare le truppe nemiche isolandole dal resto della galassia. La manovra ideata dall'ammiraglio Sbush sortisce un effetto più che positivo e infatti il delirante Space Saddam deve cedere e tornare sui suoi passi ritirando le truppe (mi auguro che almeno apprezzerai il lieto fine che ho dato alla storia e che spero di cuore sarà lo stesso che avrà la guerra del golfo). Salta fuori adesso però una nuova grana, c'è infatti un gruppo di combattenti radicali che non accetta l'epilogo pacifico e decide di occupare le dieci ambasciate interstellari collocate su dieci differenti basi orbitanti; fortunatamente però i diplomatici trovano il tempo di rinchiudersi all'interno delle loro capsule di sopravvivenza prima che gli edifici vengano rasi al suolo e si trovano così ora sparsi per la superficie esterna. Il vostro compito è recuperare tutte le capsule impedendo alle navi nemiche di catturarli prendendole come ostaggi, la cosa sarà notevolmente complicata dall'altissimo numero di alieni al comando delle più svariate astronavi che cercheranno in tutti i modi di eliminarvi. Fortunatamente però potete contare su un'efficientissimo cannone laser e su svariate armi supplementari abbandonate nello spazio dai nemici distrutti... Avete ancora qualche dubbio in che cosa consista il gioco? Avete presente Defender? Bene Anarchy altro non è che l'ennesimo clone al passo con i tempi non ditemi poi che dalla mia recensione pensavate di acquistare un wargame ambientato nel Golfo Persico perché in quel caso non ci intendiamo proprio, va bene Paolo?



Amiga

Ad un mese di distanza dall'ottimo Datastorm mi trovo a recensire un'altro clone di Defender. Anche in questo caso si tratta di un prodotto con i fiocchi graficamente ineccepibile con quattro livelli di scrolling parallattico incredibilmente fluido e una velocità strepitosa. Il gioco è comunque sempre lo stesso ed è di quelli che possono non piacere per via degli sprites molto piccoli e la giocabilità particolare, ma se apprezzate il genere così straordinariamente frenetico non ne rimarrete di certo delusi.

Globale 90%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

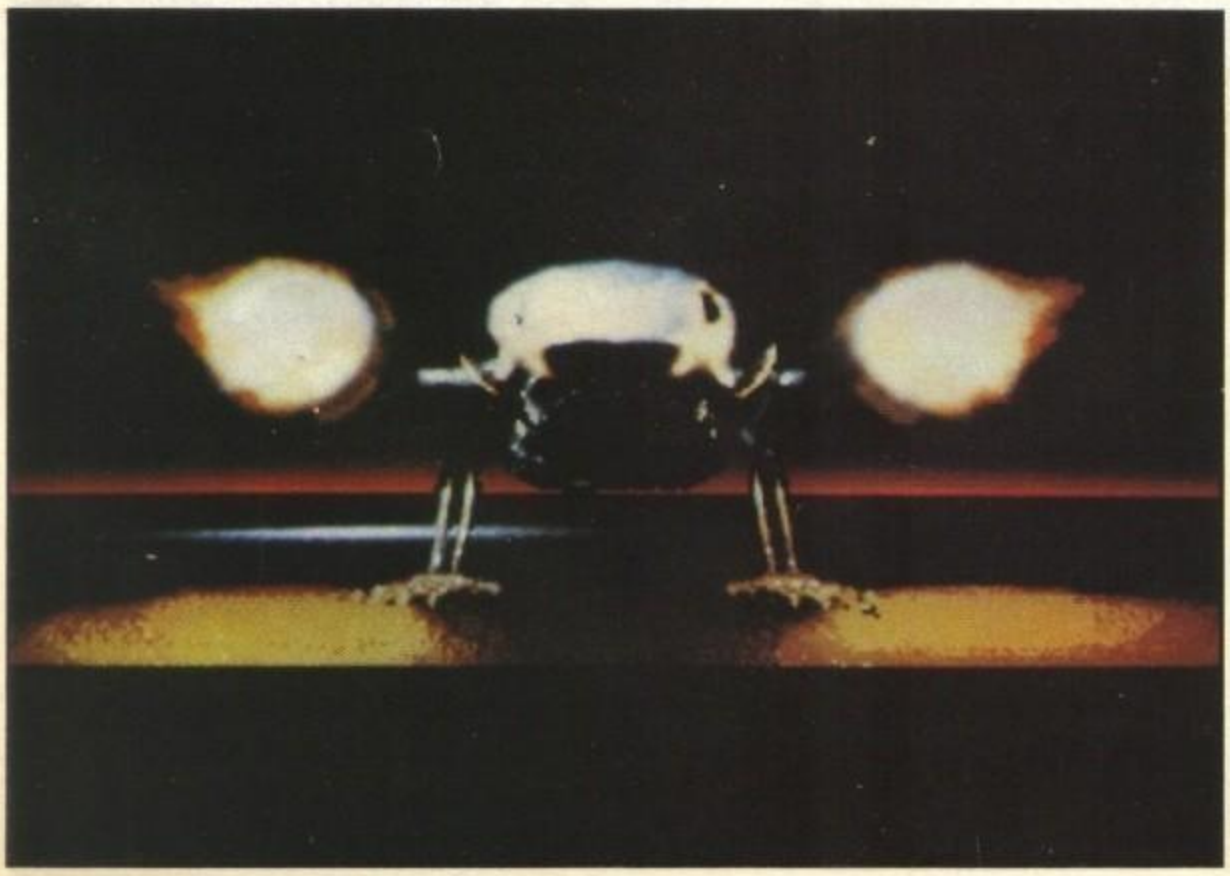
http://www.oldgamesitalia.net/

PSYGNOSIS, AMIGA L. 49.000

THE KILLING

Hmmmm, vediamo cosa c'è di bello alla TV stasera... Fantastico 147 con il nipote di Pippo Laido, bleargh... Astrosupertelemike con Mike Bongiorno, noooo... Scuola di polizia 65... Rocky 43... Ehi, un momento! Sul canale KGS danno il più terrificante spettacolo della storia, non si può perdere! Presto, gira su THE KILLING GAME SHOW!!!

Il fatto che mi trovassi di fronte ad un gioco nettamente superiore alla media dei giochi Amiga era evidente: confezione nera lucida curatissima (e senza maglietta, per fortuna), manuale dettagliatissimo e, quel che più conta, logo Psygnosis che faceva capolino su ogni lato della scatola. Una rapida occhiata alla trama, prima di tuffarmi nel vivo del gioco, era più che sufficiente... In TKGS (The Killing Game Show) ci lanciamo nel travagliatissimo mondo del ventunesimo secolo: per la precisione impersoniamo un rivoluzionario ostile al governo dispotico e dittatoriale instaurato sul pianeta, ma che, apparentemente, nulla può fare perché catturato dagli scagnozzi del despota. Solo grazie ad un colloquio in prigione con un venerando compagno apprende che una flebile speranza di sopravvivenza e, soprattutto, di rivoluzione, esiste: partecipare al Killing Game Show! Lo scopo di questo gioco-show è facile: in un'arena costellata di piattaforme, robot nemici, scheletri assassini, sicari del tiranno, ascensori, trabocchetti e amenità simili bisogna raggiungere l'uscita situata nella parte più alta del "labirinto". Il tutto, naturalmente, senza farsi ammazzare dagli HALF (Hostile Artificial Life Forms) e prima che il livello del DOLL (Deadly to Organic Life Liquid) che sale con il passare dei secondi, raggiunga il nostro mezzo, provocandone l'esplosione ed il nostro conseguente decesso. Come ho accennato poco fa, fortunatamente ci troviamo a bordo di un mezzo, vagamente simile ad un incrocio tra il DR pincopallino di Robocop (ricordate?) ed una cavalletta robottizzata, che può correre, saltare, scalare pareti e, ovviamente, sparare. Inoltre possiamo raccogliere gli oggetti sparsi qua e là per il labirinto di piattaforme: alcuni sono armi utilissime, quali il triplo sparo, palle di fuoco, futuristici laser, altri ancora consistono in chiavi che permettono di accedere a sezioni precedentemente irraggiungibili, "frizzatori" del DOLL che bloccano per alcuni secondi il



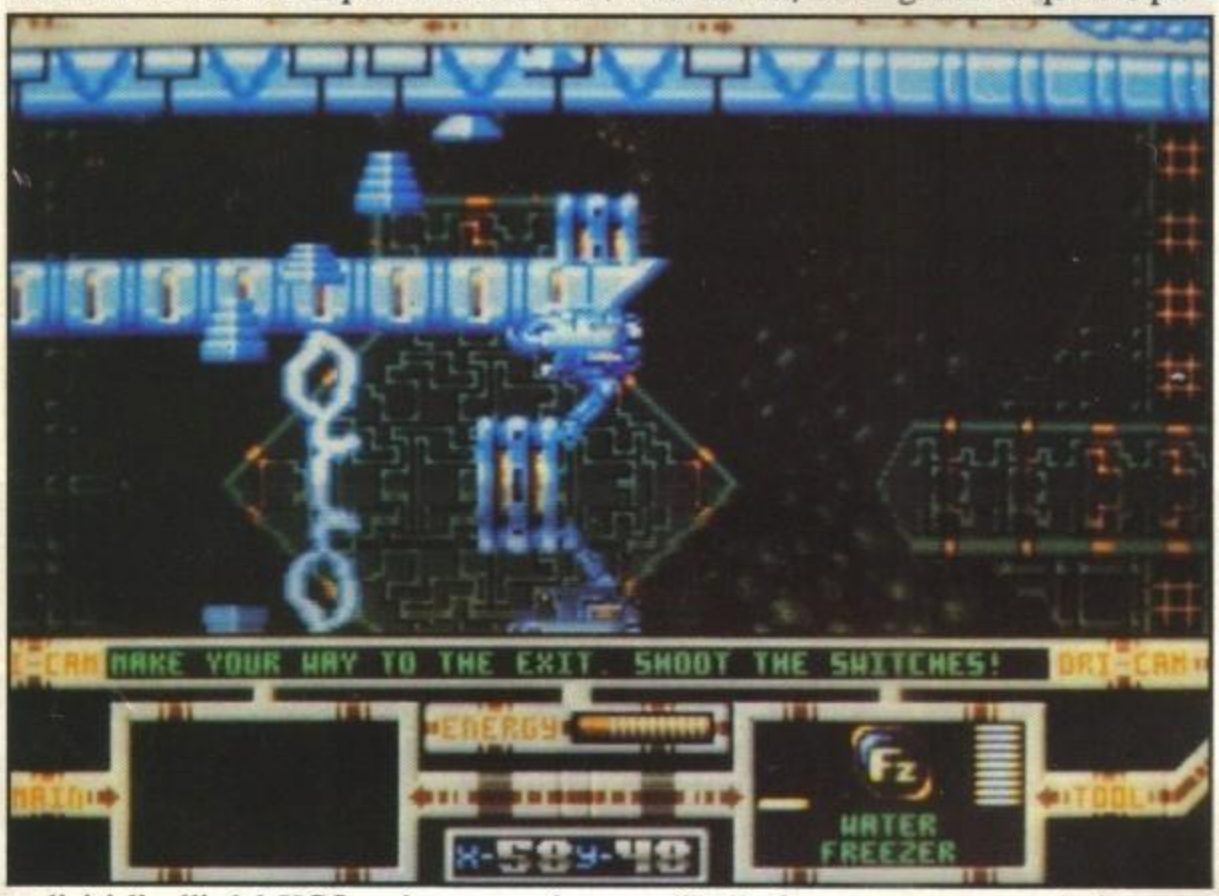
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

2200 x
1 18 =
19800
2200
41800

http://www.oldgamesitalia.net/

GAME SHOW

livello del liquido, oracoli che ci comunicano messaggi a metà tra il serio ed il faceto, ma che molte volte si rivelano utilissimi... Da rilevare inoltre che in tutto il labirinto sono presenti pulsanti che, se premuti, modificano la topografia del labirinto stesso, abbattendo pareti o creando nuove scale, teletrasportatori ed in alcuni livelli, persino ascensori. Se il nostro eroe riesce a sopravvivere a tutti



sedici i livelli del KGS sarà un eroe internazionale e, avendo così una grande influenza sul popolo, potrà guidare la rivolta e comandare pacificamente e democraticamente il pianeta, altrimenti...
Dopo essermi letto il manuale, non mi rimaneva nient'altro da fare che lanciare i dischetti nei drives dell'Amiga e... Oooohhhh! Ebbene sì, come vi avevo annunciato TKGS è un gioco superiore sotto tutti i punti di vista, quindi l'introduzione non poteva essere che una delle migliori mai realizzate finora. In una sorta di "film su computer" viene mostrata l'accensione del nostro mezzo ed il conseguente abbattimento di un bersaglio che si avvicina a velocità elevatissima. Volete sapere perché "film"? Perché l'azione è ripresa da diverse angolature (a volte addirittura da dentro il mezzo) e sa "Bella forza, saranno una decina, non è difficle fare tutto questo quando si è tanti!" e quando sul manuale scopre che la programmazione è stata realizzata da una sola persona (se così si può definire un tale genio), che ha pure realizzato il design del gioco e parte della grafica, gli viene voglia di pigliare Amos, DPaint, Sculpt 4D e scaraventare il tutto fuori dalla finestra!

Come dicevo, in questa seconda intro, ecco il disegno presente sulla confezione (ma sì che l'avete visto sulle pubblicità, è quello con l'occhio gigante al cui interno si trova un teschio...) ed una musica GALATTICA con tanto di digitalizzazioni house tipo "What time is it?" e compagnia bella. Non si fa in tempo a riprendersi dallo shock che arriva il gioco vero e proprio, STUPENDO!
D'accordo l'azione non è a pieno schermo, visto che la parte inferiore dello screen è occupata dal display che indica il livello d'energia, le armi in nostro possesso, etc. etc. ma basta osservare la cura con cui è stata realizzata la grafica e le animazioni o notare la strepitosa giocabi-

Amiga

Grafica eccezionale, colonne sonore incredibili (forse le migliori mai realizzate su Amiga, ma potrei essermi lasciato trasportare...), giocabilità e longevità superbe, è pure originale, ma cosa volete di più? Complimenti a Martin Chudley, il programmatore (che oltretutto in una mini-biografia presente sul manuale confessa che il suo scrittore preferito è il grandissimo Stephen King, ma d'altronde di chi non lo è?) e a Ray Norrish, che ha realizzato TUTTO il sonoro! AAARGH! MA COME FARANNO? Secondo me, non sono normali, sono degli alieni... Per fortuna hanno annunciato la prossima realizzazione di un altro gioco! Comprate The Killing game Show: farà un figurone nella vostra collezione di originali tra Blood Money e Shadow of the Beast! Grazie Psygnosis, se tutte le software house fossero come voi... (e checché ne diciate, non sono pagato, credetemi)

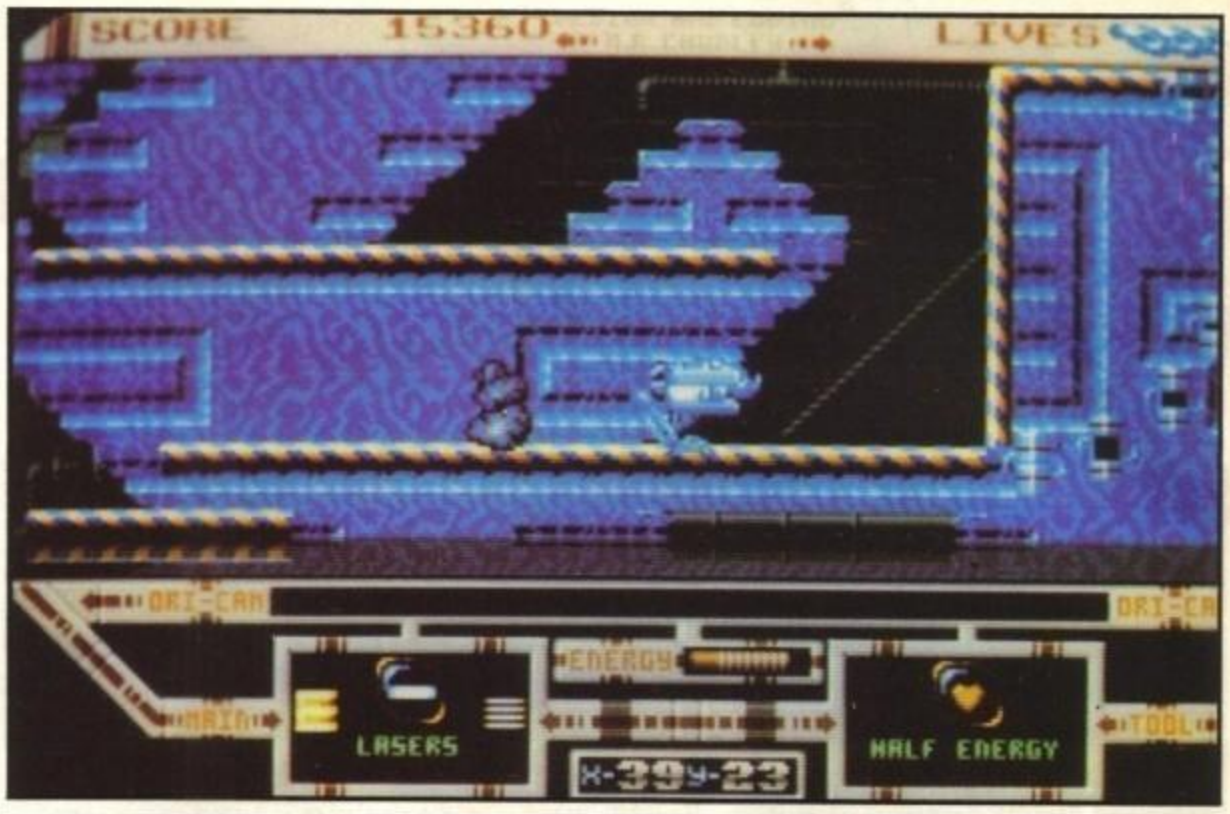
Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

lità (il bilanciamento della difficoltà è, secondo me, uno dei migliori mai avuti su un gioco per sedici bit!) per capire che ci troviamo di fronte ad una pietra miliare del software per Amiga! Non parliamo poi della STREPITOSA colonna sonora vagamente rockeggiante che ci accompagna durante le partite: ah, detestate rock, heavy e compagnia bella? Non c'è problema, potete sentire solo gli effetti sonori, altrettanto ben realizzati.
Ah, i fondali, non ho parlato dei fondali! Ogni due livelli (dei sedici totali) cambia il background che va da quello cyberpunk con un'orgia di striscie gialle e nere, a quello cosparso di rovine d'epoca classica con tanto di scheletri armati di mitra che tentano di farvi la pellaccia ad ogni passo.
Insomma, per farla breve (beh, dopo 5739 caratteri non è poi così breve...) The Killing Game Show è FAVOLOSO! Ancora non riesco a capire come un team interamente composto da programmatori inglesi abbia potuto realizzare un tale capolavoro! COMPRATELO!



NOTA ALLA RECENSIONE DI BEAST II

Quel beota di MA (che poi sarei io) nella recensione di Beast si è lamentato a proposito del demo che non si può "skippare" e che bisogna sorbire all'inizio di ogni "sessione di gioco". In effetti non è così, l'intro occupa un disco a se e si può caricare il gioco senza essere costretti a sorbirsela ogni volta. Il fatto è che noi avevamo provato una versione "beta" speditaci direttamente salla software house che aveva quella peculiarità. Ad ogni modo, il voto vero e proprio non cambia (va beh, portatelo a 71!) per motivi di autoregolamentazione (stiamo tentando di abbassare i voti globali, siamo in uno stato di semi-anarchia) e di convinzioni proprie. Augh, e spiacente per l'inconveniente.

SoftMail

Esperienza & Professionalità

SoftMail esige che i prodotti ordinati giungano a casa tua sempre in perfette condizioni. Ecco alcuni "dettagli" che regolarmente applichiamo quando riceviamo un tuo ordine:
- Pagamento tramite le più note carte di credito - l'addebito viene effettuato solo quando la merce è già imballata e pronta a partire.
- Tutti gli invii sono effettuati tramite raccomandata o - in funzione del peso - pacco urgente.
- Le spedizioni il cui valore supera le Lit.250.000 sono inviate senza alcun costo aggiuntivo tramite corriere nazionale.

Naturalmente questo è solo un "piccolo" elenco dei prodotti presenti nel nostro listino: attualmente più di 2.000! Se vuoi ricevere gratuitamente e senza impegno di acquisto il nostro catalogo a colori completo scrivi o telefona all'indirizzo riportato nel buono d'ordine!

Accessorio
Accessori per il mouse tel.
Baseboard (0k) 299.000
Per espandere A500 fino a 6Mb
Dischetti e vaschette tel.
Espansione RAM A500 199.000
512K, clock e calendario
Future sound Amiga 500 300.000
(digitalizzatore audio stereo)
Joy. Adv. Gravis IBM 99.000
Joy. cavo prolunga 29.000
Joy. Maxx Amiga/ST 199.000
Cloche per Flight Simulator & Co.
Joy. Quickjoy VI 45.000
Autofire regolabile
Joy. Speedking IBM PC 89.000
Con scheda a due porte
Minigen (pal) 499.000
Genlock semi-professionale
Mouse Amtrac (trackball) 199.000
Mouse 280 DPI (Amiga, ST) 125.000
con tappetino e portamouse
Porta dischetti 3" (100 dischi) 25.000
Porta dischetti 5" (90 dischi) 28.000
Processor accellerator A500 499.000
raddoppia la velocità a 14.32 Mhz
Safeskin A500 49.000
Sound blaster IBM 499.000
scheda musicale compat. AdLib

Libri, hint & tips
Add: dragons of flame 19.000
Amiga dos quick ref. 29.000
Conquest of Camelot 19.000
Flight s: take off 29.000
Consigli anche per FS 4.0
Il man. dell'hardware Amiga tel.
Loom 25.000
Search for the king 19.000

Amiga
A-Max II tel.
A-10 tank killer tel.
Add: champions of Krinn 79.000
Add: dragons of flame 69.000
Add: dragonstrike 69.000
Add: pool of radiance 69.000
Adidas champ football 29.000
AMOS the game creator 125.000
ultima versione con 3 dischi e RAMOS
Back to the future II * 49.000
Bandit kings of ancient China tel.
Basketball: data disks tel.
Battlemaster 59.000
Bomber Blob * 29.000
Bomber: mission disk 29.000
Bride of the robot (VM 18) 69.000
Centurion tel.
Chronoquest II 69.000
Codename iceman (1Mb) 79.000
Conquest of Camelot 69.000
Days of thunder * 49.000
Deluxe video III 199.000
Dev pack 2.14 * 120.000
Dragon's lair II (512k, 5 dischi) 80.000
Dragons breath * 49.000
Dragons kingdom * tel.
Driving force 39.000
Duck tales (USA) 59.000
Dynasty wars 25.000
E-motion 25.000
Emily Huges soccer tel.
Escape from planet 25.000
Femme fatale V.M.18 59.000
Femme fatale: data disks tel.
Flimbo's quest 29.000
F.Baresi world cup * 25.000
F-19 stealth fighter tel.
F16 Falcon: mission disk 2 39.000
Genghis Khan 99.000
Guerilla in Bolivia * 29.000
Hard ball II 59.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! * 29.000
Hockey league simulator 79.000
Hound of shadow 59.000
Kaiser tel.
Katie's farm 59.000
Killing game show 49.000
Imperium 59.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Ivanhoe 49.000
Jet instrumental trainer 150.000
Kaiser tel.
Kick off II * 29.000
King quest IV (1Mb) 69.000
Klax 25.000
Last ninja II 49.000
Leisure suit larry III (1Mb) 69.000
Life & death tel.
Logo (linguaggio) 175.000
Loom 69.000
Lost dutchman mine 29.000
Midnight resistance tel.
Midwinter 69.000
Might & magic II 69.000
Neuromancer (1Mb) 59.000
Nightbreed 29.000
Over the net * 29.000
Overrun 79.000
Pipemania * 29.000
Pirates ! 59.000
Player manager * 39.000
Red storm rising * 59.000
Rorke's drift 59.000
Satan 29.000
Scenery disk starter set 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Shadow of the beast 2 69.000
Contiene maglietta
Shadow warrior 29.000
Sim city 1.2 (512k,1Mb) 65.000
Sim city: terrain editor 35.000
Sly spy 29.000
Snowstrike tel.
Space ace (512k, 4 dischi) 80.000
Space rogue 49.000
Storm across Europe 69.000
Strike aces 79.000
Subbuteo * 49.000
Teenage mutant ninja turtles tel.
The animation studio tel.
The champ * 39.000
The gold of the aztec * 29.000
The plague 39.000
The lost patrol 49.000
Their finest hour (Battle Britain) 49.000
Thunderstrike 59.000
Turrican 29.000
Tv sport basketball 49.000
Ultima V tel.
Ultimate golf 39.000
Ultimate hint kit disk 49.000
Consigli e mappe per oltre 50 giochi!
Ums II tel.
Unreal 59.000
Virus killer 3.1 * 29.000
Vulcan 29.000
Wings 49.000
Wonderland: dream... tel.
World cup 90 * 29.000
Adattatore per 4 joysticks, ordinabile solo insieme al programma 18.000
World cup compilation * 29.000
Kick Off, Tracksuit Mgr, Intern. Soccer
White death (1Mb) 99.000
688 attack sub 59.000

Atari ST
Adidas champ football 39.000
Back to the future II 49.000
Bomber: mission disk 29.000
Dragon's lair 80.000
Dragons breath * 49.000
Emily Huges soccer tel.
Fire brigade 49.000
Future wars * 29.000
F-19 stealth fighter 69.000
F16 Falcon: mission disk 2 39.000
F29 retaliator * 49.000
Harley Davidson 49.000
Herewith the clues! * 39.000
Intern. 3d tennis * 32.000
Kick off II * 29.000
Last ninja II 49.000
Loom tel.
Midnight resistance tel.
Midwinter 69.000
Mystere * tel.
Ninja spirit 49.000
Pipemania * 29.000
Player manager * 39.000
Satan 29.000
Shadow warrior 39.000
Sly spy 39.000
Space ace (512k, drive 2 side) 80.000
Space rogue 49.000
Subbuteo * 49.000
WCS - Italia 90 29.000
World cup 90 * tel.
X-out 29.000

Ms/Dos (disco 5")
Add: champions of Krinn 69.000
Add: dragonstrike 69.000
Add: war of the lance 69.000
Add: secret of the silver blades 69.000
American civil war III 69.000
Bad blood 59.000
Battlechess II tel.
Blitzkrieg at Ardennes 89.000
Bride of the robot tel.
Budhokan 59.000
Centurion 59.000
Days of thunder * 49.000
Dragon's lair (640K, EGA, HD) 85.000
Flight simulator 4.0 99.000
Herewith the clues! * 39.000
Kick off II * 49.000
Loom 49.000
Pipemania * 29.000
Prince of Persia 69.000
Scenery disk starter set 89.000
Contiene: 7, 11 & Japan
Search for the king 69.000
Silent service II 79.000
Sim city: terrain editor 35.000
Space ace tel.
Star trek: transinusium... 79.000
Storm across Europe 69.000
Teenage mutant ninja turtles 69.000
Their finest hour (Battle Britain) 49.000
Ums II tel.
Virus killer * 29.000
Visual composer 150.000
richiede scheda AdLib
WCS - Italia 90 29.000
Wolfpack 99.000

Ms/Dos (disco 3")
Add: dragonstrike 69.000
Add: secret of silver 69.000
Add: war of the lance 69.000
Balance of power 69.000
Basketball 49.000
Battlechess II tel.
East vs west 49.000
Populous 55.000
P47 thunderbolt 39.000
Search for the king 69.000
Shadowgate tel.
Silent service II 79.000
Tangled tales tel.
Uninvited tel.

Ms/Dos (dischi 3"&5")
Back to the future II 49.000
Becker tools Windows 3.0 139.000
Richiede Windows 3.0, hard disk
Bruce lee lives 45.000
Codename iceman 89.000
Conquest of Camelot 89.000
DeLuxe Animation (utility) 239.000
Duck tales (USA) 59.000
Dungeon master tel.
Flight of the intruder 79.000
Global dilemma: guns or butter 59.000
Last ninja II 49.000
Rapcon (radar approach control) 79.000
Thunderstrike 69.000
Tracon (terminal radar control) 79.000
Ultima VI 59.000
World cup 90 * 29.000

Dal 15 di novembre e fino a Natale, come ogni anno in ogni pacchetto troverai un simpatico regalo riservato ai clienti SoftMail.

Buon Natale con SoftMail

Buono d'ordine da inviare a:
Lago divisione SoftMail, Via Napoleona 16, 22100 Como, Tel. (031) 30.01.74, Fax (031) 30.02.14
SI, desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo

TGM — Spese di spedizione Lit. 6.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE) TOTALE LIT.

☐ Pagherò al postino in contrassegno
Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSì ☐ MasterCard ☐ VISA ☐ American Express
Numero _____ scad. _____
Cognome e nome _____
Indirizzo _____ Nr. _____
CAP _____ Città _____ Pv ____ Tel. _____
FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)
Verranno [illegible]

anche tramite Videotel alla nostra mailbox n° 013050474

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRUM HOLOBYTE, ST & AMIGA L. 39.000

Review

FALCON MISSION DISK 2

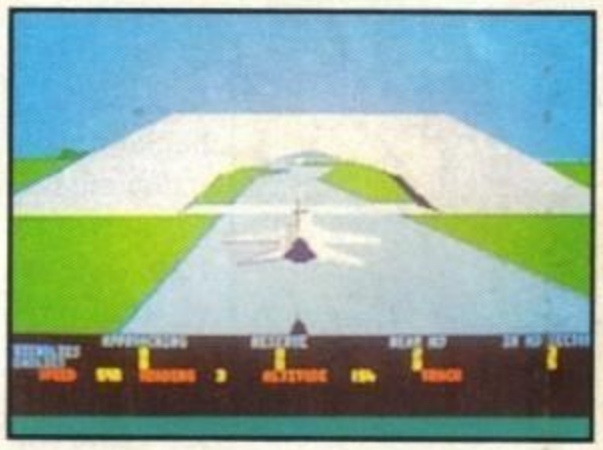
Dopo l'avvento del Retaliator, l'F16 vi sembrerà attualità o preistoria? E il 3D veloce di F29 ha completamente surclassato l'ambientazione poligonale del simulatore della Spectrum Holobyte? Le risposte nella recensione qua sotto.

Ecco tante belle missioni nuove per gli aviofanatici che posseggono il Falcon (non l'aereo, il gioco). Ricordiamo a chi non lo sapesse che Falcon è una delle più grandi simulazioni di volo mai realizzate per un computer, e chi non è d'accordo converrà che è almeno la simulazione con una delle strumentazioni più sofisticate della storia. Ma bando alle ciance, e vediamo che cosa propone questo nuovo disco-missioni agli assi dell'aeronautica videoludica: innanzitutto sono state apportate delle migliorie alla strumentazione stessa; c'è per esempio il dispositivo ASPJ che funziona come l'ECM ma consente di portare più armi. Poi abbiamo il radar APG-68, che ha una maggior portata, e l'indicatore di pericolo, che mostra in nero le postazioni missilistiche e in bianco gli aerei. Non male come idea. Altre novità sono la possibilità di fare rifornimento di carburante durante una missione atterrando su una pista amica e la mole di dati che viene evidenziata durante le visuali esterne: c'è veramente di tutto. Poi coloro che posseggono le macchine da 1Mb vedranno i velivoli nemici sganciare i classici "chaff" e "flare" per dirottare i vostri missili durante gli scontri aerei. Le missioni sono in totale 12. Bisogna distruggere ponti, carri armati, Mig, convogli di camion e si può anche scegliere di rendere la missione ancora più dura aumentando il numero di ondate di aerei nemici. Presenti anche elicotteri Mi-24. Che dire di queste nuove missioni? Col Falcon ci si diverte sempre e adesso con la nuova strumentazione supportata è ancora più tosto. Purtroppo la grafica non riesce a competere con quella di F29 sia per velocità che per chiarezza ma non ha grande importanza. Con tutti gli elementi aggiunti (ottima l'idea del rifornimento di carburante) è sempre il grande Falcon.

The Games machine STAR UPDATE

ST

Globale 90%



Amiga

Grandioso, veramente grandioso! Il primo Mission Disk mi aveva leggermente deluso, ma questo Disk 2 invece è veramente esaltante. Le dodici missioni sono una sfida che vi terrà impegnati per numerose ore e l'aggiunta di elicotteri e contraerea pesante non può che essere positiva. Aspettiamo con ansia il Disk 3!

Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

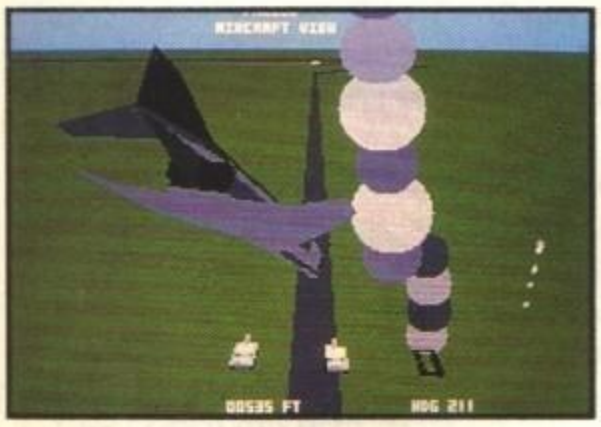
Review

ACTIVISION, AMIGA/ST/PC L. 29.000

FIGHTER BOMBER

ADVANCED MISSION DISK

E dopo la guerra dei simulatori di volo è iniziata la battaglia dei data disk! Chi trionferà alla fine? In ogni caso questo Advanced Mission Disk per Fighter Bomber promette di dare del filo da torcere a chiunque, e allora... sotto con la recensione!



Beh, se conoscete già Fighter Bomber e considerando che dovete per forza avere l'originale se volete giocare con questo Advanced Mission Disk, non è che ci sia molto da dire. Quelli della Vektor Grafix hanno creato sedici missioni nuove e zero, dico zero, aerei nuovi! Sigh, ma non si sono resi conto che una delle parti più gustose del loro prodotto originale era la scelta del velivolo con cui affrontare il nemico e la possibilità di selezione dell'aereo avversario? Su, su, ma non piangiamo e consoliamoci con le missioni che sono davvero grandi: pensate che in una dovete affrontare un gruppo di terroristi riuniti a bordo di un sottomarino circondato da lanciarazzi SAM che, quando beccano l'aereo, fanno certi buchetti...

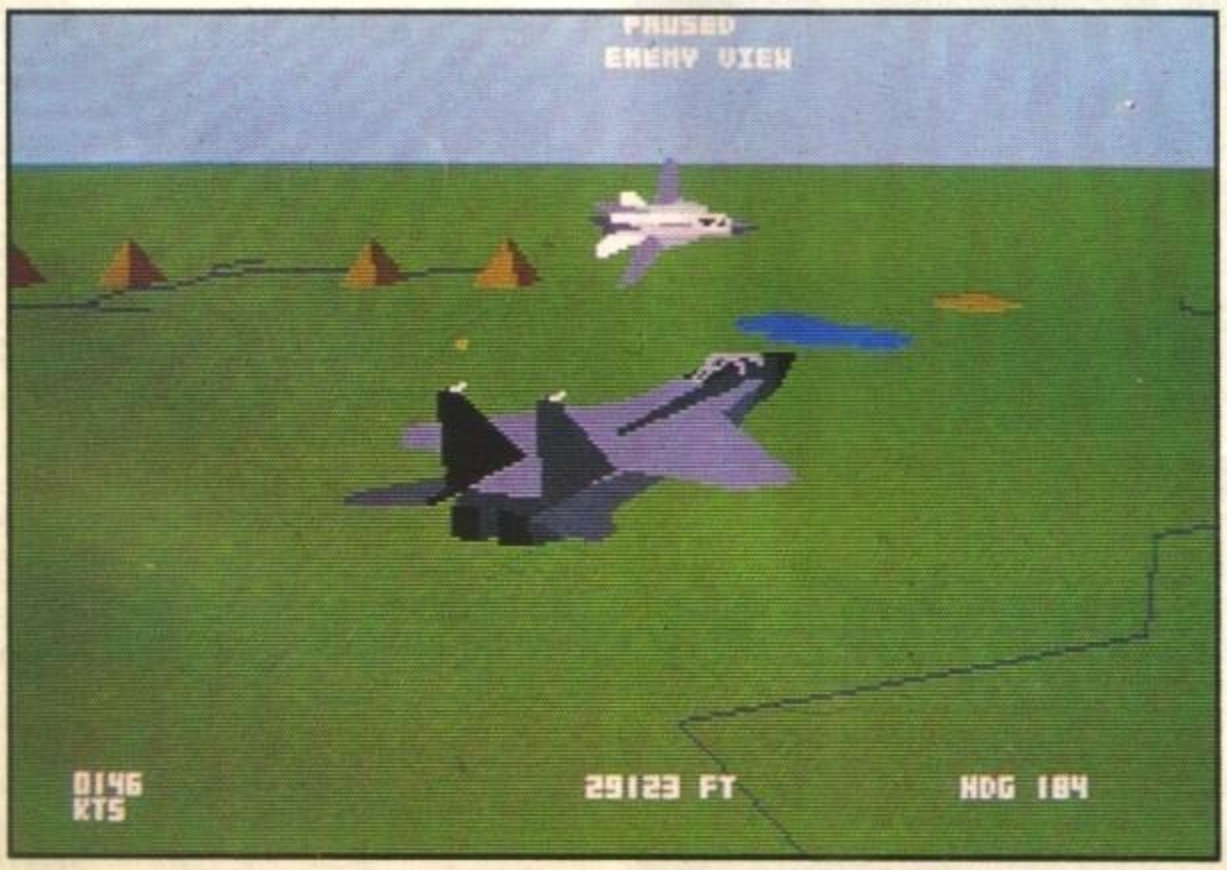
Ah, non vi basta? Allora beccatevi questa: un aeroporto civile è stato conquistato dall truppe nemiche dotate di carri armati e numerosa fanteria e i rifornimenti stanno velocemente avanzando da Nord. Non rimane che sperare di fermarli, ma con un solo rifornimento di munizioni non è certo il compito più facile dell'universo!

A parte le missioni, sono stati aggiunti diversi oggetti per rendere più vario il paesaggi come torri radar, jet parcheggiati, camion o sottomarini e che spesso finiscono per interagire nel corso della nostra missione.

Per il resto... Dunque il sonoro è identicamente brutto, la grafica è uguale all'originale ed ugualmente scattosa, ma quel che più conta, la profondità di gioco c'è ed il divertimento pure!

E allora cosa aspettate, correte in negozio e chiedete Fighter Bomber Advanced Mission Disk (sarà meglio che ve lo segniate un foglietto!); ricordate comunque che bisogna avere l'originale di Bomber e che non potete usare il Data Disk con Falcon o Interceptor come voleva fare quel beota di un mio amico!

The Games machine STAR UPDATE



Amiga

Fighter Bomber era davvero facilissimo, ma questo Data Disk esagera in difficoltà! In ogni caso meglio così: le sedici missioni sono una sfida a lungo termine, ma resta comunque da chidersi "E' meglio questo o Falcon Mission Disk 2?". Secondo me i mission disks di Falcon sono più curati e variopinti, ma considerando che dovete avere l'originale e quello di Falcon era, economicamente parlando, una mazzata, potete sempre ripiegare su questo Advanced Mission Disk che, a conti fatti, non è davvero niente male!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MONDO CONSOLE

NESSUN DUBBIO, LE CONSOLE SONO LA MAGGIORE FORZA SUL MERCATO DEL 1990. CON UNA DECINA DI ESSE GIÀ DISPONIBILI E UNA MOLTITUDINE IN VIA DI SVILUPPO, NON È UNA SORPRESA NON SAPER PRENDERE UNA DECISIONE SU QUALE DI QUELLE ACQUISTARE. TGM OSSERVA I MIGLIORI ACQUISTI E IMMAGINA PER VOI CHE COSA IL FUTURO SERBA PER OGNUNA DI QUESTE MACCHINE.

Dieci anni fa, le console come l'Atari VCS erano tutto quello che era disponibile sul mercato; un paio di anni dopo i computer come lo Spectrum della Sinclair o il Commodore C64 hanno fatto la loro comparsa e sono diventati le macchine da divertimento da possedere; negli ultimi anni l'ST e l'Amiga hanno causato una rivoluzione. Oggi le console hanno completato il cerchio e sono senza dubbio le macchine più importanti.

Sembra che tutti i maggiori produttori di hardware partecipino all'affare. Amstrad, Atari, Commodore, NEC, Nintendo e Sega hanno tutti prodotto una o più console. E, più o meno mensilmente, una nuova è annunciata.

Il supporto software per quasi tutte le macchine sta raggiungendo l'apice. Numerosi fattori hanno indotto le case di software a "bazzicare" per il mercato delle console:

* Primo, i giochi per console — essendo su cartuccia — sono estremamente difficili da copiare. Il fenomeno della pirateria casalinga è inesistente. Mentre sarà impossibile fermare il pirata professionale (lo stesso delle audiocassette, ad esempio), pirati occasionali e casuali saranno ben presto scoraggiati.

* Secondo, la nuova generazione di consoles sta facendo sembrare le macchine a sedici bit pateticamente inadeguate e poco potenti. L'Atari Lynx, ad esempio, ha un potenziale virtualmente identico a quello dell'Amiga, in più te lo puoi portare in giro. Nel contempo, il Megadrive è abbastanza potente da far impallidire alcuni coin-op. Ho detto abbastanza.

* Infine, le console costano una frazione dei computer. Per il prezzo di un Amiga 500 potete avere un Amstrad GX4000, un Atari VCS 2600, il Commodore C64GS, il Nintendo Game Boy e il Sega Master System (in Inghilterra, perlomeno)! E ci sarebbe ancora un po' di resto. Anche le migliori console in circolazione (Megadrive, ad esempio) costano la metà di un'Amiga!

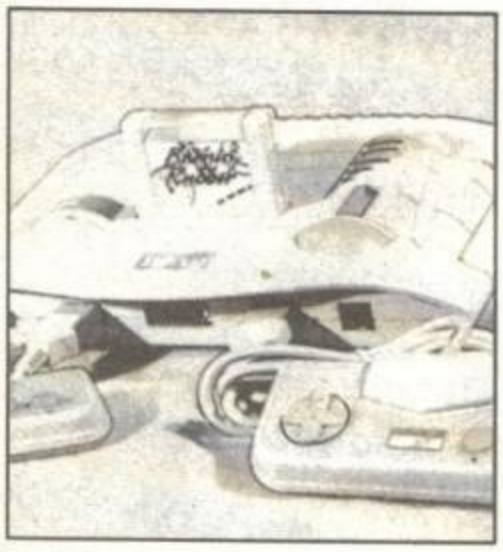
Così, le console hanno un futuro roseo, ma quale di queste comprerete? Preferite potenza tascabile o coin-op casalinghi? Qualsiasi cosa voi abbiate bisogno, TGM vi aiuta a scegliere. Sfogliando le pagine seguenti vi farete un'idea, dopodiché sarete pronti per il vostro acquisto...

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ AMSTRAD GX4000



Dimensioni (mm): 255 x 184 x 54
Peso: 600g
Memoria: 64k
Processore: 4MHz Z80A
Sonoro: stereo, generatore AY-3-8912 programmabile a tre canali
Numero max colori su schermo: 32
Palette: 4096
Risoluzione: 160 x 200
Capacità cartucce: 128k
Software: un titolo, dieci (e più) in arrivo.
Prezzo: L. 250.000

Mentre il GX4000 è molto nuovo (è arrivato verso Settembre in Inghilterra) il suo predecessore (l'Amstrad CPC) è in giro già da un bel po'. L'architettura del GX4000 è molto simile a quella del GX4000. in effetti, se il GX4000 avesse accettato software su cassetta, sarebbe girato tutto il software del CPC. Questo però non vuol dire che sia un CPC senza tastiera, anzi.
La palette della nuova macchina è stata aumentata a 4096 Similarmente, il numero massimo di colori su schermo è arrivato a 32. Sono poi state implementate cose come scrolling hardware, sprites e split-screen.
La console dell'Amstrad è stata progettata tenendo bene in mente i giochi.
Il GX4000 ha un look estremamente accattivante, una cosa impressionante se teniamo conto dei precedenti sforzi dell'Amstrad. La macchina è venduta con due joypad, un cavo per attaccarlo alla TV e un gioco Ocean chiamato Burning Rubber.
Prese sulla parte frontale e posteriore della macchina permettono di collegarla tranquillamente a qualsiasi monitor RGB e di attaccare penne ottiche o pistole luminose.
Il GX4000 sarà una delle macchine che venderà di più questo Natale, il prezzo, l'aspetto e il marketing aggressivo dell'Amstrad non fanno certo dubitare nessuno.

NON PLUS ULTRA

L'Amstrad CPC 464 è stato rimpiazzato dal 464 plus e il 6128 dal 6128 plus. Questi nuovi computer hanno lo stesso hardware del GX4000 con una tastiera e un registratore (464+) o un drive (6128+). Inoltre, tutte e due hanno la porta per le cartucce del GX4000

■ ATARI LYNX

Dimensioni (mm): 275 x 108 x 38
Peso: 500g
Memoria: 64k
Processore: 4MHz 6502
Sonoro: mono, a quattro canali
Numero max colori su schermo: 16
Palette: 4096
Risoluzione: 160 x 102
Capacità cartucce: 8Mb
Software: sette titoli, dieci (e più) in arrivo
Prezzo: L. 349.000

Originalmente, il Lynx è stato creato da un exprogettista dell'Amiga per la Epyx. L'Atari se ne è impossessata quando la Epyx ha avuto dei problemi finanziari. La storia è finita.
L'Atari sostiene che il Lynx è la prima console portatile. Non è affatto vero, il Gameboy ha l'onore di possedere questo titolo.
Anche se non è proprio tascabile, il Lynx sta comodamente tra le mani. La macchina ha anche una comoda possibilità di ribaltare di 180 gradi lo schermo per permettere anche ai mancini di giocare comodamente.
Il piccolo display a colori è straordinariamente limpido e privo di sfarfallii. Questo è possibile grazie a un'accorgimento hardware che permette di disegnare lo schermo dal basso e dall'alto contemporaneamente. Fine della lezione tecnica.
La corrente arriva da ben sei pile a stilo o da un alimentatore. Purtroppo però le pile durano solamente tre ore. Potete stare certi che tre ore sole non vi basteranno, vista la natura alquanto intrigante dei giochi per Lynx. Usarlo come portatile è alquanto dispendioso, il che vuol dire che verrà usato su auto con la presa per l'accendino, davanti alla TV quando c'è Dallas o in ufficio come giocattolo di lusso.

■ SUPPORTO SOFTWARE

Correntemente ci sono solo pochi titoli, con Gates of Zendocon, Blue Lightinig, Gauntlet II, Chip's Challenge e Electrocop. California Games è incluso nella confezione. Un alto numero di titoli è promesso per i prossimi sei mesi. Ironicamente, il sistema di sviluppo del Lynx comprende anche un Amiga 2000.
I tre migliori giochi sono, in ordine sparso:

Blue Lightning
Afterburner su uno schermo piccolo. Dovete annientare l'armata nemica che consiste di installazioni e aerei. Lo scroll fine e l'azione incessante devono essere viste per poterci credere.

California Games
Beh, che cosa vuol dire che è incluso nella scatola? E' lo stesso un gran bel gioco. Partecipate in quattro eventi: BMX, surf, skateboard e footbag. Buon uso dello zoom hardware.

Gauntlet III
Fino a sei giocatori possono partecipare a questo stupendo gioco labirintico. Come il gioco originale, la versione Lynx contiene un sacco di livelli, un sacco di nemici e un sacco di tesori da raccogliere.

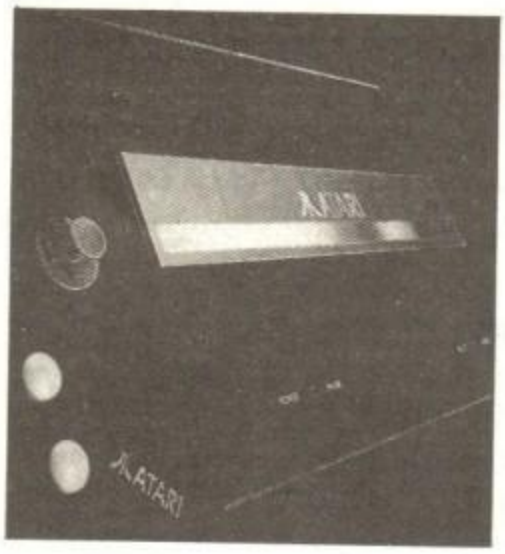
IL FIGLIO DEL LYNX

L'Atari ha deciso che una nuova versione del Lynx è necessaria. Con l'avvento di così tante nuove console a colori portatili economiche ben presto il Lynx sembrerà troppo grande e costoso. L'Atari spera di poter diminuire taglia e peso per diminuire anche i costi per trasformarla in una vera console portatile. La compatibilità con il modello esistente è assicurata.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ATARI VCS 7800



Dimensioni (mm): 266 x 1684 x 45
Peso: 700g
Memoria: 8k
Processore: 6502
Sonoro: mono, due canali
Numero max colori su schermo: 16
Palette: 256
Risoluzione: 320x242
Capacità cartucce: 64k
Software: 130 titoli (inclusi 100 per il 2600) e altri in via di sviluppo
Prezzo: L. 169.000

Come abbia fatto una macchina così antica a mantenere tutto il suo fascino è un mistero. Il fatto è che il VCS è in giro da circa dieci anni.
L'Atari insite con il riportare un'affermazione della Mintel che dice che il 50% delle console presenti in Inghilterra è costituito dal VCS. Strabiliante!
Quanto il 7800 è stato lanciato, aveva buone possibilità contro la concorrenza. Persino oggi non c'è da scherzare.
Mentre i 256 colori del 7800 sono abbastanza impressionanti, 16 colori su schermo sono abbastanza pochini. Va bene per una console da portarsi in tasca, ma per qualcosa che va attaccato a una TV non è poi così tanto.
Il sonoro è un bel po' datato con una prestazione mono su due canali da offrire. Anche il Game Boy ha un sonoro migliore!
Per il suo prezzo, ad ogni modo, il VCS è un bell'affare.

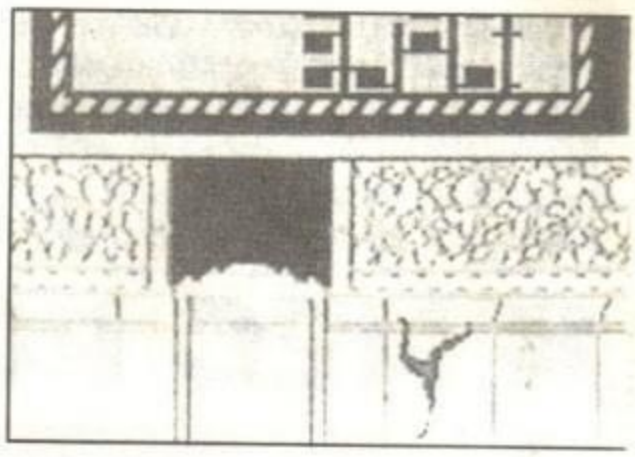
■ SUPPORTO SOFTWARE

Anche se per il 7800 ci sono solo 30 giochi, tutti i vecchi titoli per 2600 funzionano perfettamente. Questo spinge il numero di giochi disponibili sopra i cento. Nuovi titoli stanno per essere lanciati, anche se lentamente. La maggior parte dei giochi arrivano dall'America, ma la U.S. Gold ne ha fatti un paio e ha promesso di farne ancora in futuro.
Senza contare i numerosi classici per 2600, i tre migliori giochi per 7800 sono:

Commando
Veramente datato, ma non c'è niente di meglio per far salire l'adrenalina. Semplicemente è un vai-avanti-e-spara, ma è un sacco divertente.

Impossible Mission
Conversione del vecchio classico per C64. Imperdibile.

Tower Toppler
Il gioco vede una strana rana che deve raggiungere delle torri con il suo sottomarino, raggiunge la cima e le fa saltare. Meglio noto da noi come Nebulus.



IL PIU' VASTO ASSORTIMENTO DI HARDWARE E SOFTWARE AI MIGLIORI PREZZI DA
SUPERGAMES
In Via Vitruvio n.38 a MILANO - Tel. (02) 6693340

COMMODORE AMIGA 500 (Garanzia Commodore Italiana)	L. 770.000
COMMODORE AMIGA 500 (Come Sopra) + Espansione 512K	L. 870.000
COMMODORE AMIGA 500 + Monitor Colori	L. 1.200.000
COMMODORE AMIGA 2000 V.6.2	L. 1.500.000
COMMODORE AMIGA 2000 V.6.2 + Hard Disk 20 MB	L. 2.100.000
Disk Drive 1541 II COMMODORE	L. 280.000
Disk Drive Esterno x AMIGA 500 (Meccanica NEC -SLIM)	L. 190.000
Monitor COMMODORE 1084S	L. 500.000
Espansione 512K x AMIGA 500	L. 100.000
Espansione 512K con Clock "MICROBOTICS" 120 NS x AMIGA 500	L. 180.000
Espansione 2 MB x AMIGA 500	L. 300.000
Espansione 4 MB x AMIGA 500	L. 550.000
Espansione 2 MB "MICROBOTICS" Esp. fino a 8 MB x AMIGA 2000	L. 590.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A2092 x AMIGA 2000	L. 600.000
Hard Disk 20 MB COMMODORE A590 x AMIGA 500	L. 790.000
Hard Disk 40 MB SCSI 11 MS Autoboot x AMIGA 2000 (Quantum)	L. 1.450.000
Hard Disk 40 MB COMMODORE A2094 Autoboot x AMIGA 2000	L. 1.250.000
GENLOCK COMMODORE A2301 x AMIGA 2000	L. 280.000
VIDEON 11 x AMIGA	L. 450.000
Interfaccia MIDI con cavi x AMIGA	L. 80.000
Dischetti Bulk 3.5 880K	L. 1.000
Stampante COMMODORE MPS 1230	L. 330.000
Stampante 24 Aghi Colori 136 CL 220 CPS Mannesmann MT-222	L. 950.000
Stampante SEIKOSHA 24 Aghi	L. 550.000
Stampante NEC P2 PLUS 24 Aghi	L. 690.000
Stampante NEC P6 PLUS	L. 1.100.000

I prezzi sopra elencati sono comprensivi di IVA
PAGAMENTO RATEALE SENZA CAMBIALI. (Solo Milano)
SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ COMMODORE 64GS

Dimensioni (mm): N/P
Peso: N/P
Memoria: 64k
Processore: 1MHz 6510
Sonoro: mono, tre canali più rumore bianco.
Numero max colori su schermo: 16
Palette: 16?
Risoluzione: ???
Capacità cartucce: 512k
Software: quattro titoli, 20 (e più) in arrivo.
Prezzo: L. 210.000

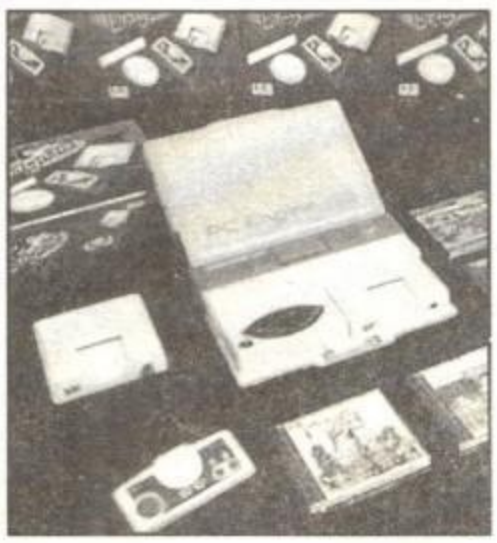
Il 64GS è l'ultima aggiunta al mondo delle console, anche se la tecnologia usata è vecchia di un paio di anni. E', dopo tutto, un C64 senza tastiera.
Sembra però che, al contrario delle voci che circolano, il 64GS sia sì basato su un C64 normale, ma abbia delle specifiche extra come un maggior numero di colori e un paio di chip custom ad uso non proprio chiaro.
Dando invece ascolto a ciò che comunemente si dice il 64GS sarebbe semplicemente il suo predecessore senza la tastiera. Come forma, ricorda molto un biscotto per il tè.
La tecnologia usata è alquanto datata, all'interno infatti troviamo un processore alquanto lento, una palette di 16 colori (tutti quanti insieme sullo schermo). L'unica cosa nella macchina veramente eccezionale è il chip sonoro. Anche se ha solo tre canali più il rumore bianco, il SID è molto più potente del chip sonoro del Lynx e dei cloni usati nell'ST, nel Atari GX4000 e nel Sega Master System.
Il 64GS accetta software solo via cartuccia (al contrario del C64) da una presa nella parte alta. Due joystick normali possono essere inseriti e usati per i vari giochi.
A parte una presa per collegarlo alla TV, non c'è niente di eccitante nella nuova macchina Commodore.

■ SUPPORTO SOFTWARE

Una cartuccia è inclusa nella confezione e contiene Klax, Fiendish Freddy, Flimbo's Quest e International Soccer.
A parte quelli gratis, nessun gioco è ancora disponibilei. Visto che il GS è compatibile al 100% con la vasta gamma di giochi per C64, non ci metterà molto ad apparire un'invasione di vecchi giochi su cartucce.
Molte case di software hanno accettato di buon grado il nuovo formato su cartuccia e probabilmente vedremo molti vecchi titoli arrivare ben presto in questo nuovo formato.

■ NEC PC ENGINE

Dimensioni (mm): 138 x 138 x 36
Peso: 310g
Memoria: 64k video e 8k di memoria vera e propria
Processore: 7MHz 6502
Sonoro: stereo, custom a sei voci
Numero max colori su schermo: 256
Palette: 512
Risoluzione: 256 x 216
Capacità cartucce: 1Mb
Software: moltissimo, qui disponibili però solo 200 titoli circa però in crescita costante
Prezzo: L. 450.000



Nonostante la sua taglia davvero contenuta, l'Engine è un vero pugno nello stomaco. E' la macchina più popolare in Giappone e ha una enorme base di software.
Purtroppo, la Nec per ora non ha intenzioni serie riguardo un'importazione ufficiale in Europa. Fortunatamente ci sono alcuni negozi che forniscono il cosiddetto servizio di "importazione parallela".
Ci sono molte macchine dalla Nec che vantano la completa compatibilità con l'Engine — il Core Grafix (uguale in tutto e per tutto tranne per il colore — nero — e per il joypad con l'autofuoco), lo Shuttle (più economico ma senza prese per periferiche) e il Super Grafix, una versione più potente che vanta un superchip grafico. Da notare che i giochi per PC Engine funzionano sul Super Graphics, ma non viceversa.
Anche se il PC Engine è "solo" un 8bit, ha un fenomenale chip grafico custom e un chip sonoro fantastico. Fino a 256 colori possono essere visualizzati contemporaneamente e — combinati con i 64 sprites hardware — possono creare giochi tremendi. Il sonoro non è da meno, sei canali in glorioso stereo sono disponibili.
C'è anche un CD-ROM disponibile, che però costa di più dell'Engine stesso, ma fornisce l'accesso a una serie di giochi fantastici su CD. Il CD ROM della Nec è quello che ha lanciato la "moda" dei computer (o console) con CD.

■ SUPPORTO SOFTWARE

Una vastissima gamma di titoli è disponibile sia in Giappone che in America. Il software è disponibile su delle piccole cartucce a forma di carta di credito e CD ROM. Esistono circa 50 titoli per CD. Ogni mese escono almeno tre giochi per l'Engine.
I tre migliori giochi per PC Engine sono:

Gunhed
Il più veloce gioco a scorrimento verticale fuori dalle sale giochi.

Pac-Land
Conversione colorata e rotonda della classica versione da sala.

R-Type
C'è qualcuno che non lo conosce? Lo sparatutto orizzontale più distruttivo, organico e esagerato che ci sia.

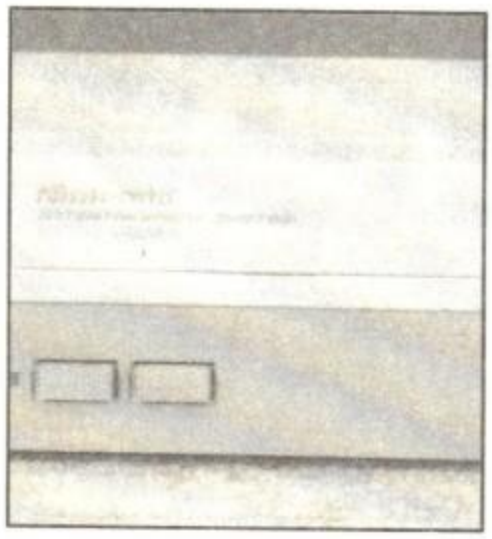
IL PICCOLO ENGINE

Come se le numerose varianti del PC Engine non fossero abbastanza, la Nec sta per lanciare sul mercato una versione portatile chiamata Turbo Express. Il software è sempre lo stesso del PC Engine (ovvero è tantissimo). Lo schermo è retroilluminato e sarà venduto anche un sintonizzatore per usarlo come TV, il che vuol dire che se non riuscite a finire PC Kid potete sempre guardarvi Telemike.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM



Dimensioni (mm): 257 x 204 x 86
Peso: 1265g
Memoria: 16k
Processore: 4MHz Z80
Sonoro: mono a tre voci
Numero max colori su schermo: 16
Palette: 52
Risoluzione: 256 x 240
Capacità cartucce: ???
Software: circa 50 titoli
Prezzo: L. 199.000 (con un gioco in regalo)

Il Nintendo Entertainment System (NES) è una macchina molto vecchia e, a parte il VCS, è la console più semplice che esista. Questo però non ha impedito agli americani di mangiare, dormire e respirare Nintendo. Secondo una stima ufficiale, in una famiglia su quattro (in America) possiamo trovare una console Nintendo. Il mercato Italiano è molto meno forte.
La console della Nintendo appare datata e grezza al confronto delle curve armoniose dell'Amstrad GX4000, del Megadrive e del Lynx e neanche quello che c'è dentro è particolarmente impressionante.
Nonostante il design e l'hardware alquanto datato, il Nintendo Entertainment System è la console più venduta nel mondo. Questo è grazie principalmente alla grandissima giocabilità dei suoi giochi.

SUPPORTO SOFTWARE

Circa 50 titoli esistono attualmente qui in Italia; gli Stati uniti però ne hanno più o meno sei volte tanti (purtroppo le cartucce americane non sono compatibili con la nostra versione). L'Inghilterra deve aspettare circa due anni prima di ricevere le ultime licenze e conversioni da coin-op (ultimamente le cose stanno cambiando, sono in giro infatti parecchi titoli sempre più recenti (Teenage Mutant Ninja Turtles). Circa tre titoli al mese vengono lanciati sul mercato.

Life Force
Meglio noto come Salamander, il gioco è un frenetico shoot'em-up a due giocatori.

Mega Man
Un gioco monumentale dove dovrete sconfiggere il perfido Dr. Willy.

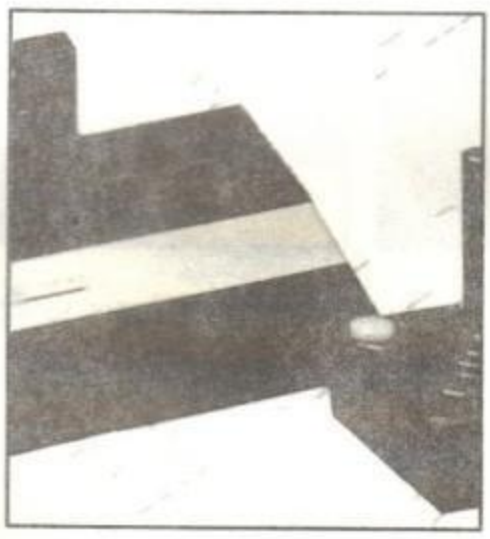
Super Mario Bros
Il gioco più noto ai giocatori Nintendo, è addirittura compreso nella confezione.

UN ALTRO NINTENDO?

La prossima console Nintendo, il Super Famicom, sembra sarà qualcosa di spaventoso. Una palette di 32768 colori (256 contemporaneamente) accompagnerà un chip-sonoro custom (probabilmente Sony) fantastico. Voci contrastanti però sostengono che il Super Famicom sia sì potente, ma molto meno del Megadrive. Il prezzo probabilmente si aggirerà sulle cento sterline, il che implica tecnologia già testata più che qualcosa di nuovo. Chi vivrà, vedrà...

ATARI VCS 2600

Dimensioni (mm): 270 x 162x 46
Peso: 340g
Memoria: ???
Processore: 6507
Sonoro: mono, un canale
Numero max colori su schermo: 4
Palette: 16
Risoluzione: 192 x 160
Capacità cartucce: ???
Software: più di cento giochi
Prezzo: L. 109.000



Ammettiamolo, il caro vecchio VCS 2600 è praticamente il papà delle varie console che ora stanno facendo disperare i vari smanettoni (e i redattori delle riviste). Le specifiche tecniche sono a dir poco imbarazzanti confrontati con qualsiasi cosa sia in giro oggi sul mercato, fatta eccezione per le calcolatrici (non scentifiche).
Nonostante tutto, il VCS è una pietra miliare della storia del divertimento elettronico e può offrire ai meno esigenti ore e ore di divertimento (i più maligni dicono che il divertente è cercare di capire che cosa si controlla in quel momento, ma lasciateli perdere) con i più famosi classici che hanno segnato la storia.
Non c'è dubbio che ora una console con simili specifiche possa far arricciare il naso, ma non dimentichiamo che per un prezzo del genere (circa centomila lire) oramai non possiamo avere neanche avere una calcolatrice (vedi sopra).
Il fatto è però che per poco meno del doppio si può avere una console che oltre ad assicurare la completa compatibilità con il 2600 può vantare una gamma di titoli tecnicamente impeccabili e tecnicamente impossibili per il 2600. La scelta sta come sempre a voi, divertimento super-economico o "più" divertimento un po' meno economico?

SUPPORTO SOFTWARE

Chiedere se il VCS ha software è un po' come chiedere se sulla spiaggia ci sono i granellini di sabbia o nel cielo le stelle (o magari come chiedere se nel passato esistevano i dinosauri, visto l'età della macchina in questione). La risposta non può essere che un sonoro si, e che si. Se non avete mai sentito parlare dei vecchi classici come Pole Position, Defender, Moon Patrol o Joust e per di più non avete la minima intenzione di sentirne parlare, allora lasciate perdere. Se invece cercate il vero divertimento, "quello di una volta" (sembra la reclame di una caciotta), non vi resta che dargli un'occhiata. In questi tempi di sedici bit e cose varie, che cosa potrà fare una boccata d'aria del passato se non riflettere?

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ NINTENDO GAME BOY

Dimensioni (mm): 146 x 88 x 32
Peso: 320g
Memoria: 8k
Processore: ???6502
Sonoro: stereo, tre canali
Numero max colori su schermo: 2 (bianco e nero!)
Palette: 2
Risoluzione: 160 x 144
Capacità cartucce: ???
Software: 50 e più, in arrivo molti altri
Prezzo: L. 149.000

E' il Martini delle console — ci potete giocare dove vi pare, quando vi pare, come vi pare. Questo in poche parole è il vantaggio del portatile. Il Game Boy è abbastanza piccolo da stare in una tasca, funziona per più di trenta ore con quattro pile a stilo e ha una vastissima gamma di giochi.
Immaginatevi un joypad Nintendo. Ora immaginatelo con un piccolo monitor sopra, ed avete immaginato il Game Boy. Un regolatore della luminosità permette di schiarire o scurire a piacere. E' necessario giocare alla luce del sole o con una forte luce sintetica visto che lo schermo non è retroilluminato.
Tecnicamente, il Game Boy è imbarazzante quando messo a confronto con il Lynx. Sonoro spartano a tre canali, un processore lento e grafica monocromatica assomiglia molto allo ZX81. L'unica differenza è che è disponibile una presa per le cuffie che fornisce sonoro stereo.
Come il Lynx, un cavo è disponibile per il gioco in coppia. L'unico difetto è il fatto che ci vuole una cartuccia per ogni giocatore (costoso).

■ SUPPORTO SOFTWARE

Con una base di 1,5 milioni di utenti, le software houses non possono semplicemente stare sedute a guardare. Ci sono già circa 50 titoli. Con tre o quattro nuovi titoli ogni mese, c'è poco da preoccuparsi. Come il NES, il Game Boy può vantare una superiore giocabilità rispetto agli altri.

UN ALTRO NINTENDO? PARTE SECONDA

La Nintendo tende a tenere nascoste eventuali nuove macchine. Il Super Famicom è un'imbarazzante "buco" nella loro cortina.
La Nintendo non ha confermato la possibilità di una console portatile a colori simile al Game Boy, ma voci di corridoio affermano che qualcosa di simile è pronto per essere lanciato. Chi vivrà, vedrà (ancora)...

■ SEGA MASTER SYSTEM

Dimensioni (mm): 365 x 170 x 70
Peso: 875g
Memoria: 24k
Processore: 7MHz 6502
Sonoro: mono, a tre canali
Numero max colori su schermo: 16
Palette: 64
Risoluzione: 256 x 192
Capacità cartucce: 512
Software: più di ottanta titoli
Prezzo: L. N.P.

La console è grossa, tanto però l'aria fresca è gratis. Questo però non implica che il Master System non sia buono. Al contrario, mentre la macchina è basata su tecnologia 8bit esistente, la chiave al successo del Master System è il chip custom sonoro e quello video.
Anche se 16 colori soltanto possono apparire sullo schermo in una volta e la risoluzione è di 256 x 192, il chip grafico custom contiene abbastanza forza per scrollare lo schermo e muovere vari sprites per lo schermo con pochissimi interventi da parte del processore interno. Il risultato sono giochi che sembrano molto meglio di quelli per Nintendo.
Il software è disponibili su delle piccole carte (simili al PC Engine) o su cartucce. Le cosiddette "smart card" (le "carte di credito", per intenderci) stanno mano mano scomparendo. Il motivo sembra che sia che non sono abbastanza resistenti.

■ SUPPORTO SOFTWARE

Nella terra delle console (Giappone) il Sega MS non è così famoso come il Nintendo. Ad ogni modo, il software qui in Italia viene importato con regolarità e costanza per soddisfare i molti acquirenti. Ora che anche le case di software stanno sviluppando titoli, ne vedremo delle belle.

Wonderboy III
Questa non è una conversione dell'omonimo coin-op. E' piuttosto un'avventura orientata come il suo predecessore. Grande profondità e giocabilità.

R-Type
Leggetevi quello che è stato detto per il PC Engine.

Ultima IV
Come la versione per Home Computer, questo gioco è un vero classico. Una vasta area di gioco, dungeon, draghi, coraggiosi cavalieri e damigelle in pericolo — il sogno di ogni avventurierio.

UNA MARCIA IN PIU'

Anche la Sega sta saltando sul treno dei portatili. Hanno una macchina chiamata Game Gear che sta per uscire (al Sim la potevate vedere) e ha un display da tre pollici, una palette di 4096 colori, 32 dei quali su schermo, uno Z80 a 4MHz e sonoro stereo. Per un pugno di dollari (ehm) sarà possibile avere anche un sintonizzatore come per il turbo Express. Al contrario di quanto si era pensato, non userà il software preesistente del Master System.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

■ SEGA MEGA DRIVE

Dimensioni (mm): 280 x 212 x 65
Peso: 800g
Memoria: 64k video e 74k 'vera e propria'
Processore: 68000 a 8MHz, più uno Z80 a 4MHz per compatibilità 'verso il basso'
Sonoro: chip custom stereo a dodici voci
Numero max colori su schermo: 64
Palette: 512
Risoluzione: 320 x 224
Capacità cartucce: ???
Software: più di trenta titoli, altri in arrivo
Prezzo: L. N.P.

Non c'è dubbio che questa è la macchina più desiderata del momento. E' nuova, è potente e il software finora uscito è fantastico sotto tutti i punti di vista.
Dentro c'è un'impressionante numero di chip vari con due processori principali. Il processore-capo è un 68000 a sedici-bit — lo stesso processore dell'Amiga e dell'ST.
Dentro si può trovare anche uno Z80. Questo non è usato normalmente, ma solo quando si usa l'emulatore del Master System. Si, avete indovinato, esiste un adattatore per le cartucce. ha il suo prezzo (circa trenta sterline), ma è un'affarone.
Il 68000 è adeguato, ma niente di impressionante. E' il sonoro a dodici canali stereo che è veramente potente, senza contare le risoluzione e gli 80 sprites su schermo. In breve, dà tranquillamente la birra ad Amiga e ST.
A meno che il chiaccherato Super famicom salti su come una super-console, il Megadrive è la console da tenere d'occhio. Il software presente è superiore sotto tutti i punti di vista a qualsiasi altro. Immaginate solo che cosa sarà possibile tra sei mesi...

■ SUPPORTO SOFTWARE

Ha avuto un'inizio lento, ma ora i titoli cominciano a fluire in maniera costante. Quasi ogni gioco è qualcosa di sorprendente. La grafica e il sonoro sono quanto di più vicino ci possa essere ai coin-op, e gli sviluppatori hanno scoperto che è una gioia da programmare. Un sacco di programmatori inglesi stanno cominciando a interessarcisi, quindi presto potrete vedere le versioni per Megadrive dei vostri giochi preferiti (anche i programmatori italiani si stanno muovendo in questo senso). Con una scelta di titoli tutti di prima classe, più o meno tutti i giochi si equivalgono ma questi tre sono veramente speciali:

Golden Axe
La conversione del superbo arcade Sega — come scordarlo? Vedere i vecch TGM...

Thunderforce III
Non esiste shoot'em-up migliore di questo (forse Gunhed).

Super Shinobi
Il gioco definitivo nel genere ninja.

ROM 'N' ROLL

E' stato appena annunciato in Giappone il lancio di un CD Rom per Megadrive. Non si sa ancora niente per i prezzi, ma state sicuri che nel prossimo numero vi sapremo dire qualcosa di più (in Big in Japan, la nuova rubrica di Shintaro Kanoaya). presto però saranno disponibili anche una tastiera, un modem, una tavoletta grafica e un disk-drive. Con tutti questi extra, il MegaDrive diventerà un computer meglio dell'Amiga?

FANTASY'S DI ANDY CAPP

ECCEZIONALE VENDITA DI CASSETTE PER COMPUTER (CBM 64)

TUTTE LE NOVITA'
COMMODORE 64
&
FLOPPY DISK

VASTO
ASSORTIMENTO
"joystick"

"WOW
FANTASTICI
GIOCHI
PER TE"

Vendita per
corrispondenza

MS-DOS AMIGA E ALTRI

CASSETTE PROGRAMMI PER COMPUTER ORIGINALI CON ISTRUZIONI IN ITALIANO

VENITE A TROVARCI !!! venite a trovarci !!! VENITE A TROVARCI !!!

VI ASPETTIAMO !!!

ROMA - VIA ANCONA, 18 - CAP. 00198 - ROMA
06/8440349 - (Porta Pia)

http://www.oldgamesitalia.net/

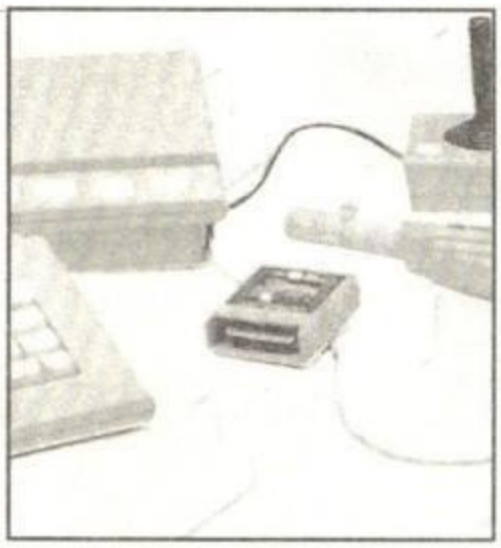
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Hardware

ATARI XE SYSTEM

Dimensioni (mm): 325 x 205 x 60
Peso: 1020g
Memoria: 64k
Processore: 6502
Sonoro: mono a quattro voci
Numero max colori su schermo: ???
Palette: 256
Risoluzione: 320 x 192
Capacità cartucce: ???
Software: più di 50 titoli
Prezzo: L. 199.000 (con pistola e 3 giochi)



L'Atari XE fa parte praticamente della storia dei computer E delle console. Pur essendo allo stesso piano del Commodore C64 (se non meglio) a suo tempo non riuscì ad ottenere la fama che meritava e fu, in un certo senso, considerato un computer "povero".
I fatti però danno però ragione all'ibrido di casa Atari, metà computer (possiede infatti tastiera, registratore e disk drive) e metà console (moltissimi dei giochi sono su cartuccia). La grafica è sorprendentemente colorata e dettagliata, e spesso viene da pensare come mai sia rimasto in disparte nonostante tutto ciò.
Il vero tallone d'achille è il software, che è presente in maniera massiccia sotto forma di cartucce ma in quantità scarsa sotto forma di cassette e dischi. Da notare che il caricamento via nastro è sorprendentemente lungo e spesso supera come tempi persino l'Amstrad CPC 464.
Come per altre console, disponibile per l'XE è una pistola luminosa che vanta la compatibilità con una vasta gamma di titoli. E' praticamente la migliore "light gun" in circolazione, più leggera di quella per Nintendo, con un migliore grilletto e soprattutto precisa.

SUPPORTO SOFTWARE

Il software è sì presente in grandi quantità, però è rappresentato per la maggior parte da vecchi classici più che da nuovi arrivi. Su cartuccia, ripeto, sono disponibili un gran numero di titoli famosi mentre su cassetta troviamo cose come Draconus (bellissimo, migliore che per il C64) e vari giochi dalla Zeppelin Active e altre case senza contare l'italianissima Lindasoft, una delle prime case di software italiane (se non LA prima).
Non c'è motivo di consigliare tre giochi, tutti sono sullo stesso livello e sono stati ampiamente acclamati un po' da tutti, basti pensare a cose come Millipede (Centipede), Karateka, Lode Runner e i vari successi della Lucasfilm.

HOT SHOP

ECR ELETTRONICA

La sede di una nuova dimensione per il Vostro Computer:

Il nuovo Commodore-Point nel cuore di Genova !!!
Primo con Amiga 3000 !

L'unico dove potrete trovare tutto per soddisfare ogni vostra esigenza dal gioco all'applicazione professionale.

Tutte le più novità ardware, il software originale per Amiga, C-64, PC e Compatibili

Amiga 500 Appetizer con Exp. ad 1 mega	L. 950.000
Espansione di memoria 512K senza clock	L. 140.000
Drive esterno per Amiga (mecc. chinon)	L. 195.000
Drive interno per A/2000 (chinon)	L. 140.000
Espensione di memoria per A2000 microbooting 8-up 2/8 mega	TELEFONARE
Amiga 2000 desktop video	TELEFONARE
Amiga 3000 tutti i modelli	TELEFONARE
Commodore 64 kit grandprix, scuola	L. 370.000
Commodore 64 kit light fantastic	L. 415.000
Action replay Amiga	L. 175.000
Modem comp. hayes 1200 baud	L. 239.000
Midi in out thru	L. 55.000
Mouse di ricambio per Amiga e PC Commodore	L. 50.000
Cabinet professionale per A/500	L. 130.000

... ed ancora
Un mare di prodotti sempre a disposizione...
Si effettuano spedizioni in tutta Italia.

SPECIALITA' INFORMATICHE

HOT SHOP
VICO DEI GARIBALDI 12/R
16123 GENOVA
TEL. 010/206646

HOT SHOP e un marchio ECR Elettronica

ECR Elettronica produce hardware per C-64 e Amiga, a livello amatoriale e professionale, i nostri prodotti si sono affermati per la loro qualità, rapporto con il prezzo non solo in Italia ma anche in Austria e Germania.

Videogenlock MK II	L. 360.000
Pal-RGB Splitter	L. 235.000
Televideo C-64	L. 130.000
Provideo MK.1 C-64	L. 115.000
Televideo MK.2 Amiga	L. 215.000
Framer overscan	L. 1.090.000

NOVITA'

Espansione 1.5 Mega per A500 TELEFONARE

Offerta speciale del mese:
Videogenlock A/2000 scheda interna a sole L. 310.000 (Offerta limitata).

Si effettuano sconti per Rivenditori.

http://www.oldgamesitalia.net/

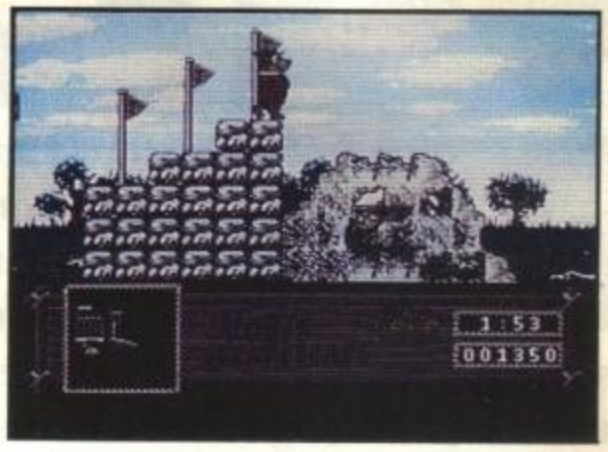
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HI TECH, AMIGA L. 25.000

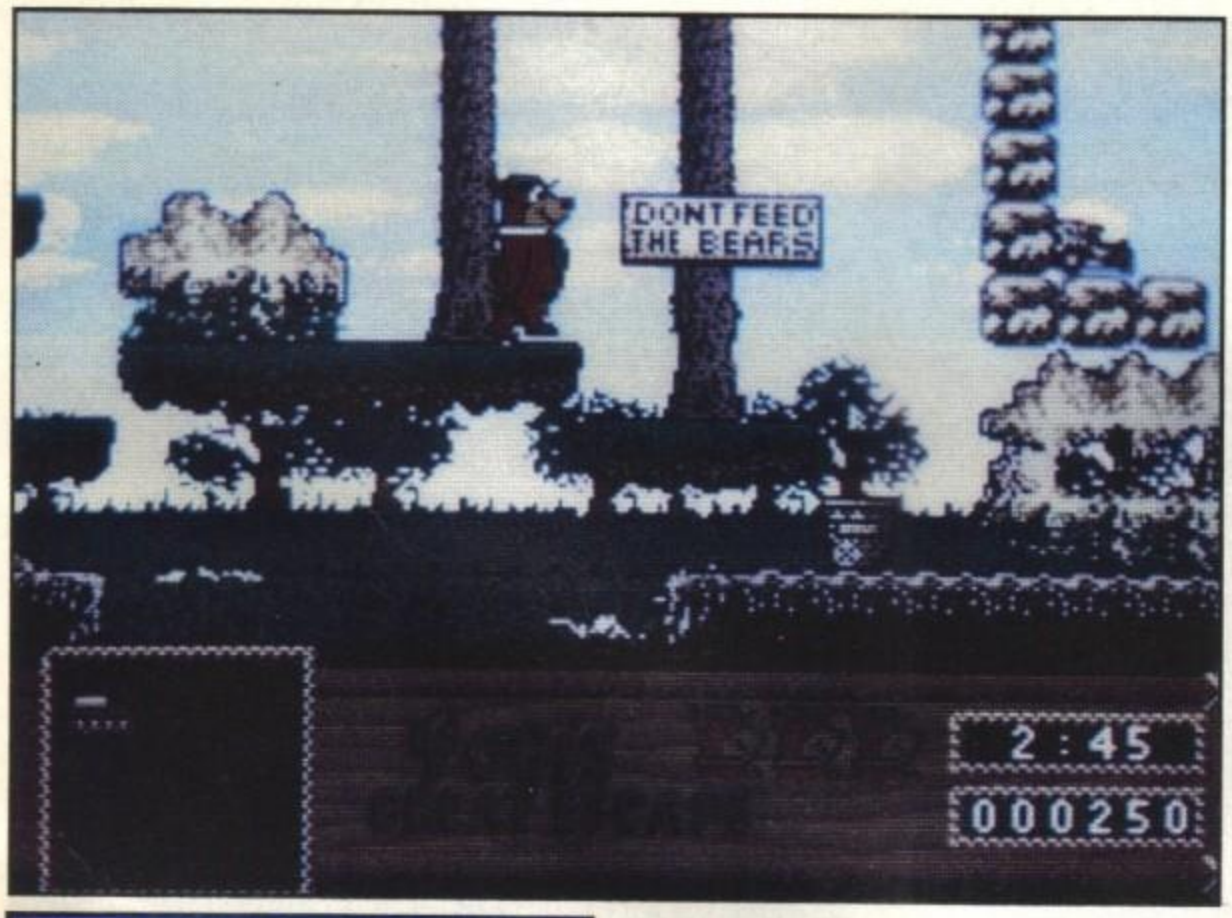
Review

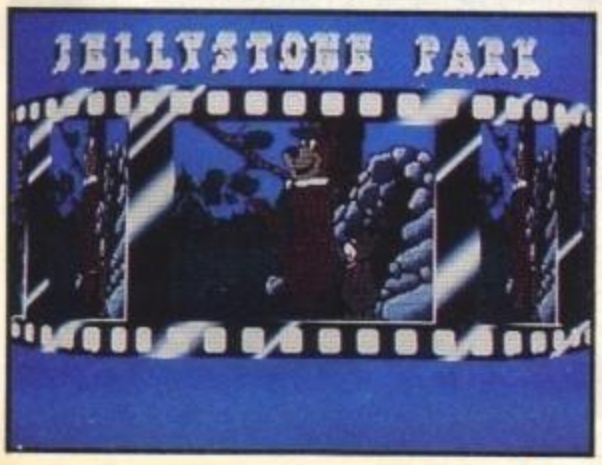
YOGI'S GREAT ESCAPE



Hanna e Barbera hanno legato il loro nome ad alcuni dei più famosi cartoni animati della storia della televisione raccogliendo enormi consensi in tutto il mondo prima dell'avvento di massa delle produzioni giapponesi. Ad ogni modo preparatevi a ritrovare molti di questi simpatici protagonisti anche sui vostri monitor con una serie di annunciate conversioni, il primo ad arrivarci è stato il buffissimo orso Yogi, gli altri seguiranno a ruota.

Una volta risvegliati dal loro letargo invernale l'orso Yogi e il suo fedele compagno Boo Boo scoprono che un magnate edilizio ha acquistato il parco di Jellystone che per tanti anni era stato la loro dimora per farne un super albergo di lusso; quel che è peggio però è che tutti gli animali devono essere catturati e verranno rinchiusi in uno zoo perdendo per sempre la loro libertà, poteva Yogi accettare una simile prospettiva? Certo che no, e infatti si dà alla fuga. Tocca a voi ora aiutarlo nella sua impresa, ogni livello è costituito da una corsa contro il tempo verso l'uscita collacata all'estrema destra, ma per riuscire nell'impresa dovete anche cercare di raccogliere durante il tragitto il maggior numero possibile di oggetti bonus disseminati qua e là, il tutto facendo molta attenzione a non farvi mai mancare il terreno sotto ai piedi ed evitando spiacevoli incontri con i vari ranger che cercano di catturarvi nonché alcune creature tutt'altro che amichevoli. Forza Yogi che ce la fai (avrei voluto concludere con la celebre risatina idiota, ma ogni tentativo di renderla calligraficamente è risultato vano, provare per credere).





Amiga

Yogi non è certo un programma che passerà alla storia come qualche cosa di innovativo; è infatti il più classico dei platform games ridotto alla sua più rigorosa essenzialità. Tecnicamente dignitoso grazie ai tantissimi livelli di scrolling parallattico (non sono riuscito bene a contarli, ma siamo molto vicini a quelli di Beast!) discretamente fluido e un buon sonoro. Il tipico gioco semplice e immediato consigliato per i giocatori più piccoli o comunque non troppo pretenziosi per quanto riguarda l'effettivo spessore di una realizzazione.

Globale 70%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MICROPROSE, PC L. 79.000

SILENT S

Una fredda, oscura e impietosa morsa di acqua salata è costantemente attorno a un fragile guscio metallico lungo circa un centinaio di metri. All'interno palpitano decine di vite umane, tese nello sforzo di preservare intatto il loro ambiente vitale, cercando nel contempo di svellere altre giovani vite cogli occhi a mandorla dalla loro esistenza terrena.

Fu questa la tragica realtà della guerra navale nel Pacifico nel 1941-45: sia i limoncini che gli yankee volevano l'oceano, e nessuno dei due era disposto a mollare. Parecchi anni dopo, in una località nomata Hunt Valley, un manipolo di entusiasti programmatori tentò di ricreare digitalmente la fredda vita a bordo dei sommergibili durante quella lunga campagna. Uscì Silent service, e fu un grosso successo (a me non piacque, ma questo ha poca importanza); da allora, piano piano, siamo arrivati al giorno d'oggi. Ci troviamo quindi servita sulla tastiera la versione "anni '90" di quel titolo ormai obsoleto, secondo la stessa falsariga che ha dato alla luce il magnifico F 15 Strike Eagle 2.

L'idea è semplice: "manteniamo il soggetto, operiamo il salto di qualità da 8 a 16 bit, pompiamoci dentro un bel po' di grafica, e mandiamo tutti in estasi". Evidentemente siamo ancora nel Pacifico durante la seconda guerra mondiale, e il vostro scopo è aumentare la percentuale metallica sul fondo oceanico. Guardatevi bene dall'assolverlo mandando a fondo il vostro sommergibile - fareste altrettanto nella realtà? - e pensate invece di dover affondare più navi del Sol Levante possibile. Come già accadde in "Sub battle simulator" della Epyx, non dovrete fare i conti con quei pazzi kamikaze sugli Yokosuka Okha (una curiosità: il loro codice alleato era "Baka", ossia "stupido" in giapponese), o con qualunque altro modello di velivolo. Non avrete da temere nemmeno altri sottomarini, alleati o no: ebbene sì, siete soli contro tutti, in una situazione paradisiaca per cui potrete sparare contro qualsiasi cosa vediate.

E adesso un po' di note sul vostro mez-

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ERVICE II

zo: SS2 vi permette di pilotare nove modelli di sottomarini diversi, dal vecchio modello "S" al "Tench". Questo sottintende dimensioni diverse, distinte capacità di siluri e vari modelli di cannoncini. A titolo di esempio, un sommergibilone bello grosso è più sicuro di un guscetto di noce perché è zeppo di compartimenti stagni e ammennicoli vari, ma è anche più problematico nelle manovre. Dovete tener conto che può anche trasformarsi in una magnifica sagoma per il tiro al bersaglio: manca solo che qualche spritoso ci disegni su un po' di cerchi concentrici. Per il resto, vale la regola del "più nuovo è, tanto meglio", anche se questo non è vero per il punteggio; i veri eroi inoltre fanno strage di giap con i vecchi "S", e lasciano i "Tench" alle pappemolli.

I soliti grilletti facili moriranno dalla voglia di sapere qualcosa sulle armi di bordo. Ebbene, come ognun sa l'arma per eccellenza dei vascelli subacquei è il siluro. Ci sono quattro modelli di siluri disponibili (ma la scelta è limitata dal sommergibile che si comanda), di cui due sono a vapore e gli altri due hanno motori elettrici. Sono tutti identici come dimensioni della testata, e in pratica differiscono per l'affidabiltà. Uno in particolare, il Mark 14, detiene il non invidiabile record (in una missione) di undici siluri sparati e altrettanti inesplosi, ma ha il vantaggio di un riduttore che permette di raddoppiare la portata perdendo alcuni nodi di velocità.

Altra arma meno nota - oggi scomparsa - è il cannoncino sul ponte, che può variare in calibro da tre a sei pollici: è un'arma abbastanza piccola che può stare alla pari con quelle montate su navi pattuglia o piccoli incrociatori, ma diventa quasi ridicola quando è comparata alle micidiali torrette delle corazzate o dei distruttori. Nondimeno, può essere un'arma assai utile, e vi dico subito che ho provato una gioia perversa e diabolica distruggendo a cannonate una buona decina di navi nella stessa missione, ammirando estasiato le esplosioni e i densi pennacchi di fumo nero che si levavano mollemente al cielo... beh, continuiamo con la recensione.

Anche a quell'epoca esistevano apparecchiature elettroniche di controllo del fuoco, in particolare il TDC: questo elaboratore, grazie ai dati inseritici dal vostro equipaggio, forniva basilari indicazioni per il puntamento: in SS2 ci è proposto in una versione integrata al periscopio come potrebbe avvenire in un vascello moderno.

Qualcuno forse si starà chiedendo che cosa c'è esattamente da fare. Adunque, c'è da scegliere fra addestramento, singole missioni (a scelta oppure a caso), pattuglie o un intera carriera, opzione che in un simulatore MicroProse non poteva mancare. Dopo questo, a seconda dell'opzione scelta, dobbiamo determinare il livello di gioco, i siluri in uso, se questi siano perfetti o realistici, il periodo e il modello di sommergibile.

Da questo momento in poi siamo in battaglia: ci ritroviamo con il classico gruppo motore diesel/elettrico, e quindi

PC

C'è chi si impegna a sfruttare la potente MCGA, e i risultati si vedono: in particolare, giocando di notte e tenendo il monitor non molto luminoso vi dovrete davvero strizzare gli occhi per scorgere le navi sullo sfondo del cielo buio, mentre il pannello resterà visibile in ogni dettaglio. Le digitalizzazioni in grigio sull'elenco delle navi sono tutte da guardare: potrebbero esser vere, e ruotano su se stesse! Naturalmente questo avviene per angoli abbastanza ampi, e la tendenza generica di tutto il gioco è di avere movimenti a scatti nelle visuali esterne: il giorno delle digitalizzazioni olografiche non è ancora arrivato. Tutto il resto della grafica è all'altezza: il movimento delle onde, le esplosioni, le colonne d'acqua, le ampie spirali di fumo. Davvero eccellente il parlato digitalizzato, udibile dal semplice altoparlantino di ogni PC, e tutto questo si deve sommare a un'ottimo dettaglio di simulazione e ad un buon livello di giocabilità (peccato per i movimenti a scatti).

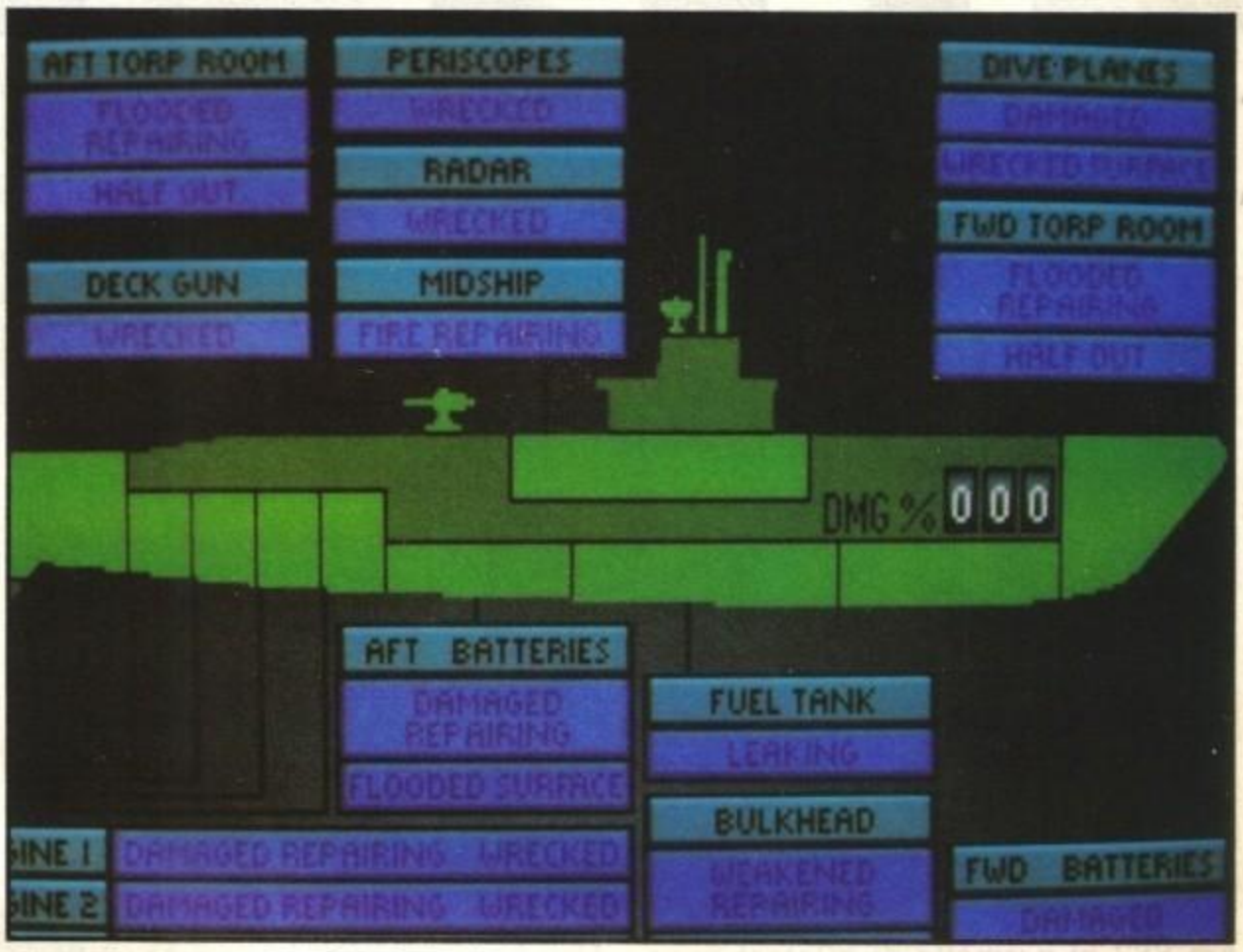
Globale 93%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

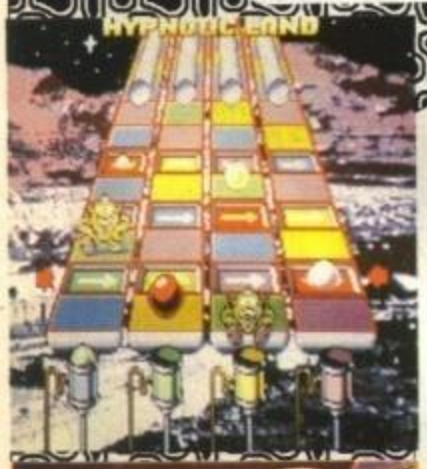
in immersione bisogna stare molto attenti all'indicatore di carica. Ci sono quattro motori diesel a disposizione, e quelli che non muovono l'elica caricano le batterie: ne consegue che viaggiando a un quarto di macchina le batterie si caricano molto più rapidamente che andando avanti tutta (con tre motori), mentre con quattro macchine che muovono l'elica dobbiamo chiamare Schwarzenegger per far girare la dinamo. SS2 ci dà, in battaglia, la divertente opzione di buttar porcherie fuori bordo - una volta sola, però - per fingersi morti agli occhi del nemico, mentre restano validi tutti i classici trucchetti con la barriera termica per sfuggire ai sonar. Infine, potete eseguire manualmente il lancio dei siluri calcolando sulla cartina con matita e righello la velocità e gli angoli, per simulare al massimo grado il lavoro dei marinai di allora!

E giunta l'ora per tutti i buoni recensori di parlare di configurazione & C., e sparo subito a zero dicendo che ci troviamo di fronte a una megaconfezione in perfetto stile MicroProse, con 130 pagine di manuale, due maschere per la tastiera, due fogli di riferimento, quattro dischi da 5,25", mappa "digitalizzata", cinque anni di garanzia anticorrosione e pagabile "chiavi in mano" in centottanta comode rate annuali. La RAM minima da usare è 512 K, ma 640 diventano obbligatori se si usa la grafica MCGA, le schede sonore o il parlato digitalizzato. Niente da fare per chi vuole usare il mouse, mentre è previsto l'uso del joy. SS2 funziona in CGA (ugh! yuck! bleah!), EGA, TGA e MCGA, quest'ultima con i suoi squillanti 256 colori.



ADESSO I PROTAGONISTI DEL VIDEOGIOCO SIETE VOI!

E' GIUNTA L'ORA DEL BRICO-GAME, IL GIOCO IN KIT DI MONTAGGIO ASSOLUTAMENTE APERTO A TUTTE LE VOSTRE MIGLIORIE E MODIFICHE!

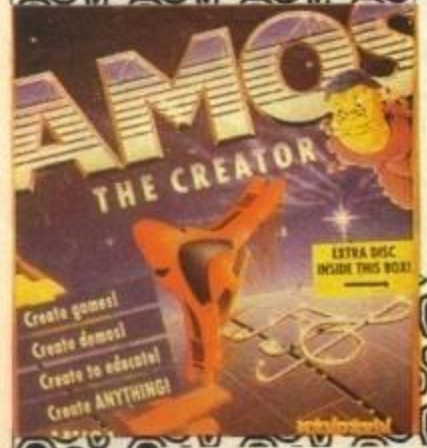


HYPNOTIC LAND E' l'ultimissimo dei BRICO GAMES. Venti livelli di autentica ipnosi. E' un gioco progettato per il totale relax della mente.

(ATARI ST – AMIGA) £. 19.900

HOCKEY PISTA Un veloce gioco sportivo con campionato a 16 squadre e possibilita' di gioco a due.

(ATARI ST – AMIGA) £. 19.900



AMOS Il creatore di giochi per AMIGA nell'ultimissima versione con disco EXTRA di utilities e giochi.

£. 120.000

AMIGABOOT

Telefonateci allo **039/381328** per i vostri ordini,
oppure nelle ore serali allo **039/835**

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

SULLE STRADE

E-SWAT™

DIMOSTRA DI ESSERE ALL'ALTEZZA DI INDOSSARE IL DISTINTIVO E-SWAT!

I criminali hanno via libera nella città di Cyber, la legge e l'ordine sono scomparsi. Solo E.S.W.A.T., la divisione scelta dei Dipartimento di Polizia di Cyber, è in grado di restaurare la pace. Vuoi diventarne membro? Beh, prima devi metterti alla prova affrontando i pericoli della strada. Solo impressionando i tuoi superiori e meritandoti i gradi (sopravvivendo!) puoi vincere il distintivo e le armi della squadra E.S.W.A.T. e... sarai finalmente retribuito!!
... E.S.W.A.T. – Armi e Tattiche Speciali d'Elite.

CBM 64/128 & AMSTRAD Cassetta & Disco, SPECTRUM Cassetta, ATARI ST, AMIGA

©1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio registrato della Sega Enterprises Ltd.

MEGA SUCCESS ! SEGA

LINE OF FIRE™

"QUESTA VOLTA HANNO SUPERATO OGNI LIMITE!"

I terroristi del Medio-Oriente hanno progettato l'arma da fuoco più potente mai costruita – un'arma troppo potente per rischiare di farla finire in mani sbagliate! Il tua compito è quello di rubare il prototipo di questo potentissimo fucile (Rapier Field Gun) dalla loro fortezza di massima sicurezza. Le altre missioni erano scampagnate al confronto! Riuscire ad entrare sarà difficile, ma riuscire a scappare vivo sarà quasi impossibile!!

CBM 64/128 & AMSTRAD Cassetta & Disco, SPECTRUM Cassetta, ATARI ST, AMIGA

©1990 SEGA™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio registrato della Sega Enterprises Ltd.

SEGA™

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

MEGA CAMPIONI CAPCOM®!

SULLE STRADE

U.N. SQUADRON™

"VOLARE IN QUESTA MISSIONE È COME STRINGERE LA MANO AI DIAVOLO!"

La Capcom è orgogliosa di presentare questo avvincente spara-spara aereo.

- Opzione a 2 giocatori simultanei.
- Scelta di pilotare 3 aerei da combattimento – F14 Tomcat, Tigershark e A10 Thunderbolt.

CBM 64/128 Cassetta & Disco, AMSTRAD Cassetta & Disco, SPECTRUM Cassetta, AMIGA/ATARI ST

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc., © 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.

STRIDER 2™

IL GUERRIERO RITORNA SPINTO DALLA VENDETTA ALLA SUA ESTENUANTE LOTTA PER LA LIBERTÀ

Una spada di acciaio, una scarica dal suo potentissimo Fucile-Laser Gyro – Strider torna all'azione polverizzando il nemico e lottando per la giustizia. Questa volta non ci sarà NESSUN LIMITE ... NESSUNA PIETA ... NESSUN SOPRAVVISSUTO!

C64/128 Cassetta & Disco, AMSTRAD Cassetta & Disco, SPECTRUM Cassetta, AMIGA/ATARI ST

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc., © 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.

CAPCOM® USA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

SULLE STRADE

OPERATION HARRIER™

Il Radar rileva Membri di un Commando Nemico su un incrociatore vicino all'Islanda del Nord, Medio-Oriente.

LA TUA MISSIONE ... AFFONDARE L'INCROCIATORE NEMICO

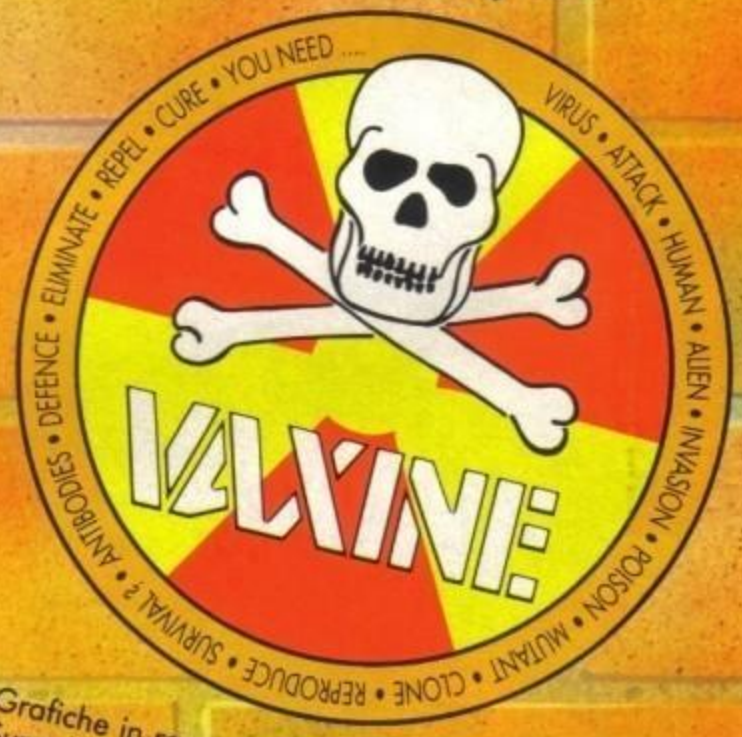
La tecnica ROTOSCAPE riesce a combinare il dettaglio colorato di grandi sprites con la libertà completa di muoversi attraverso un paesaggio costituito da poligoni. Poni molta attenzione per riuscire a muoverti in un paesaggio che ruota a 360° intorno a te!

ATARI ST, AMIGA, PC (CGA, EGA, VGA, TANDY, supporta schede sonore AD-LIB, ROLAND).

© 1990 U.S. Gold Ltd./Creative Materials Ltd. Tutti i diritti riservati.

Per combattere un'invasione di cellule portatrici di virus maligni all'interno del corpo umano, devi rafforzare le autodifese del tuo corpo creando anticorpi artificiali in grado di resistere a questo attacco.

VIRUS



- Grafiche in ray-tracing al 100%.
- Supporto sonoro Ad-Lib e Roland (PC).
- 256 colori (PC versione VGA).

© 1990 U.S. Gold & Assembly Line. Tutti i diritti riservati.
Prodotto e distribuito su licenza della U.S. Gold Ltd.

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili (CGA, EGA, VGA, TANDY, supporta schede sonore Ad-Lib, Roland)

SNOWSTRIKE™

Mozione della dichiarazione di guerra ai baroni Colombiani della Droga che devono essere sconfitti quanto prima ... Operazione di ricognizione studiata dalle forze militari ... I baroni della droga sono pronti a spedire la più grande partita di cocaina o 'neve' che si sia mai vista ... F14 decolla in direzione della costa Colombiana. Il tempo per parlare è terminato — ed effettuerai il primo attacco da solo!!

© 1990 EPYX Inc. Tutti i diritti riservati.
EPYX è un marchio registrato No. 1195720.

CBM 64/128 Cassetta & Disco
AMSTRAD Cassetta & Disco
SPECTRUM Cassetta
ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

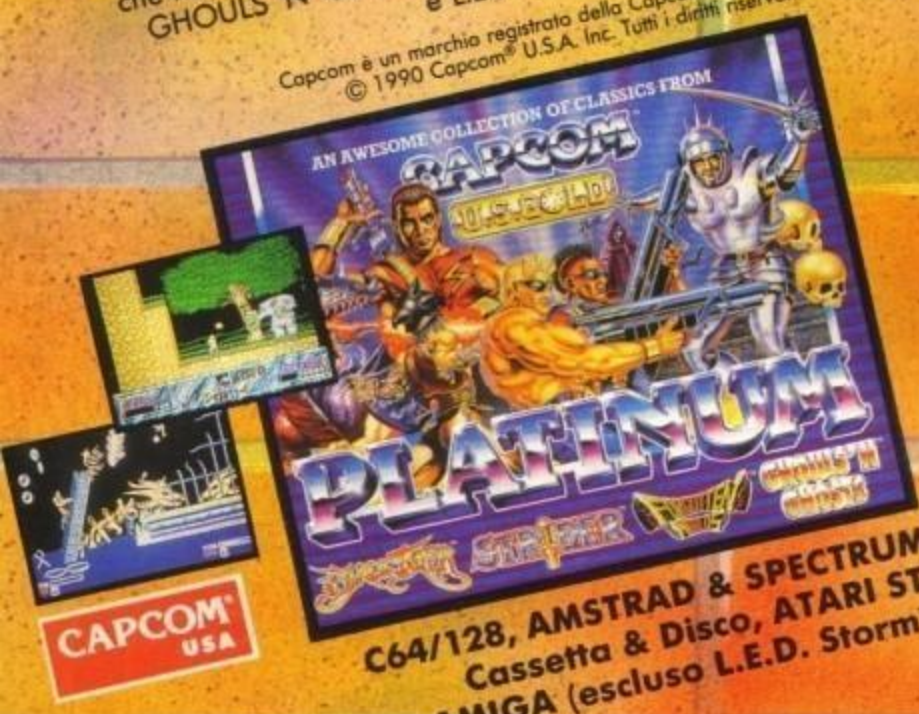
SULLE STRADE

PLATINUM

I CAMPIONI DELLA SFIDA ARCADE PRESENTANO...

La miglior raccolta delle conversioni da coin-op Capcom che hanno fatto la storia: STRIDER™, BLACK TIGER™, GHOULS 'N' GHOSTS™, FORGOTTEN WORLDS™ e L.E.D. STORM™ (solo 8 bit).

Capcom è un marchio registrato della Capcom U.S.A. Inc.
© 1990 Capcom® U.S.A. Inc. Tutti i diritti riservati.



C64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta & Disco, ATARI ST, CBM AMIGA (escluso L.E.D. Storm™)

SYSTEM 3™ COMPILATION

Conosciuti per aver creato alcuni del titoli d'azione di maggior successo combinati con grafiche della migliore qualità, i loro prodotti sono ora disponibili in questa stupenda raccolta che la US GOLD è orgogliosa di presentare.

Tusker – "La giocabilità è coinvolgente ed i puzzles spacca-cervello ti renderanno la vita difficile." – Crash.

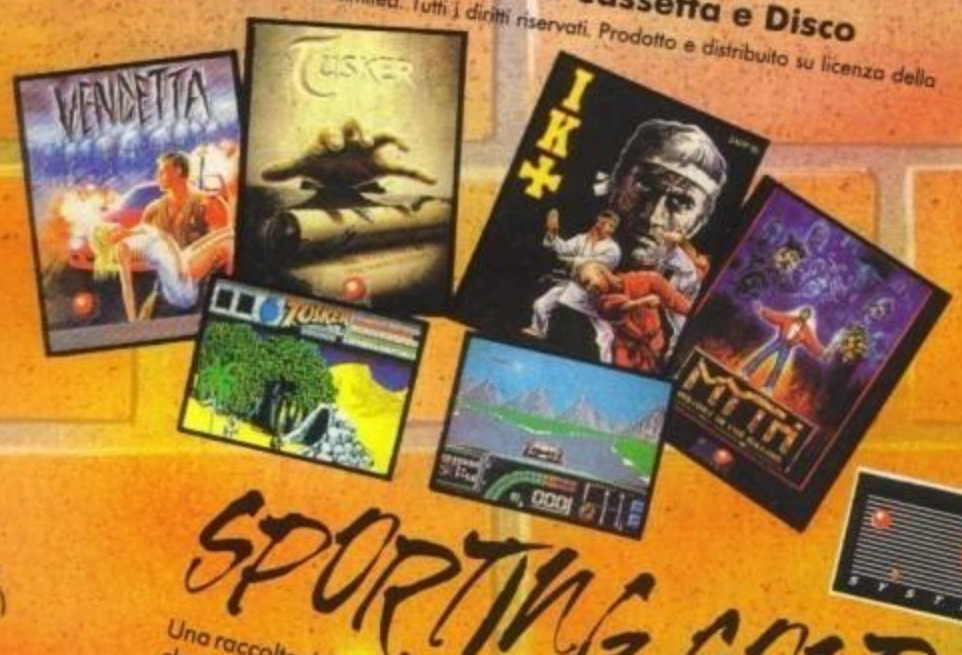
IK + – Il più grandioso gioco di karate fino ad oggi.

Vendetta – "Il nome del gioco è violenza e Vendetta eccelle in questo senso. Una sfida che può essere tranquillamente paragonata a Turbo Outrun e a Power Drift" 93% (C64) – Zzap!

Myth – "Molto semplicemente – brillante – una fantastica avventura arcade corredata da eccitante giocabilità e sorprendente grafica" – Your Sinclair

CBM 64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta e Disco

Questa raccolta © 1990 System 3 Software Limited. Tutti i diritti riservati. Prodotto e distribuito su licenza della System 3 dalla U.S. Gold Ltd.



SEGA™ MASTER MIX

Una raccolta che raffigura i super giochi arcade dei giganti giapponesi della scena coin-op. TURBO OUTRUN™, CRACKDOWN™, SUPER WONDER BOY™, DYNAMITE DUX™ e THUNDER BLADE™ – La combinazione ideale fra azione e divertimento.

C64/128, AMSTRAD & SPECTRUM Cassetta & Disco, ATARI ST, AMIGA

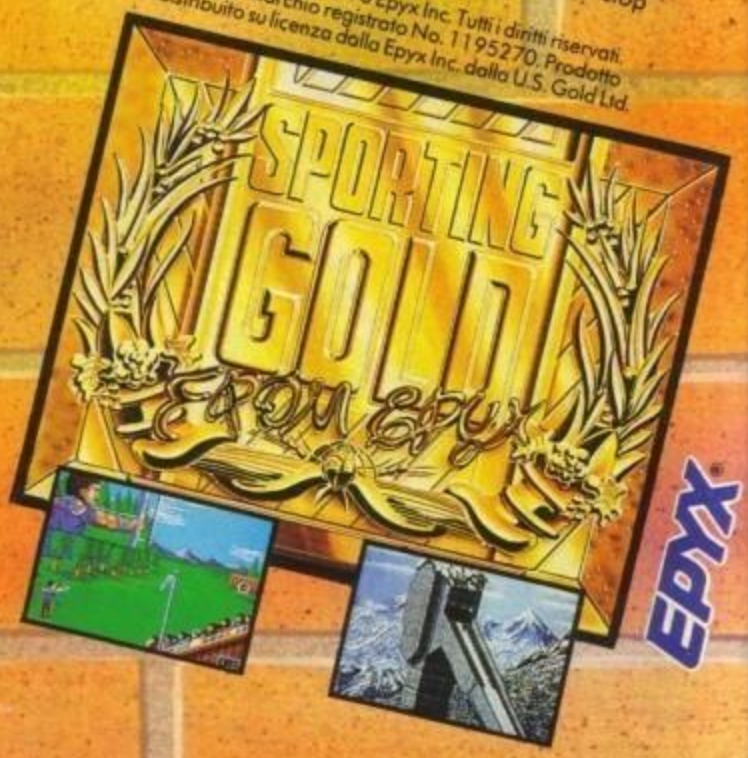
Questa raccolta © Sega™. Tutti i diritti riservati. Sega™ è un marchio registrato della Sega Enterprises Inc. Prodotto e distribuito su licenza della Sega Enterprises Ltd dalla U.S. Gold Ltd.

SPORTING GOLD

Una raccolta dei più grandi giochi sportivi mai prodotti per il tuo Home Computer che ti offre non meno di 21 eventi esilaranti. Gareggia contro la macchina o contro i tuoi amici in questa stravagante passerella sportiva. Contiene California Games, The Games Winter Edition & The Games Summer Edition. Tutta l'azione non-stop ed eccitante che puoi ottenere ... comodamente seduto!!

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

Questa raccolta © 1990 Epyx Inc. Tutti i diritti riservati.
Epyx® è un marchio registrato No. 1195270. Prodotto e distribuito su licenza dalla Epyx Inc. dalla U.S. Gold Ltd.

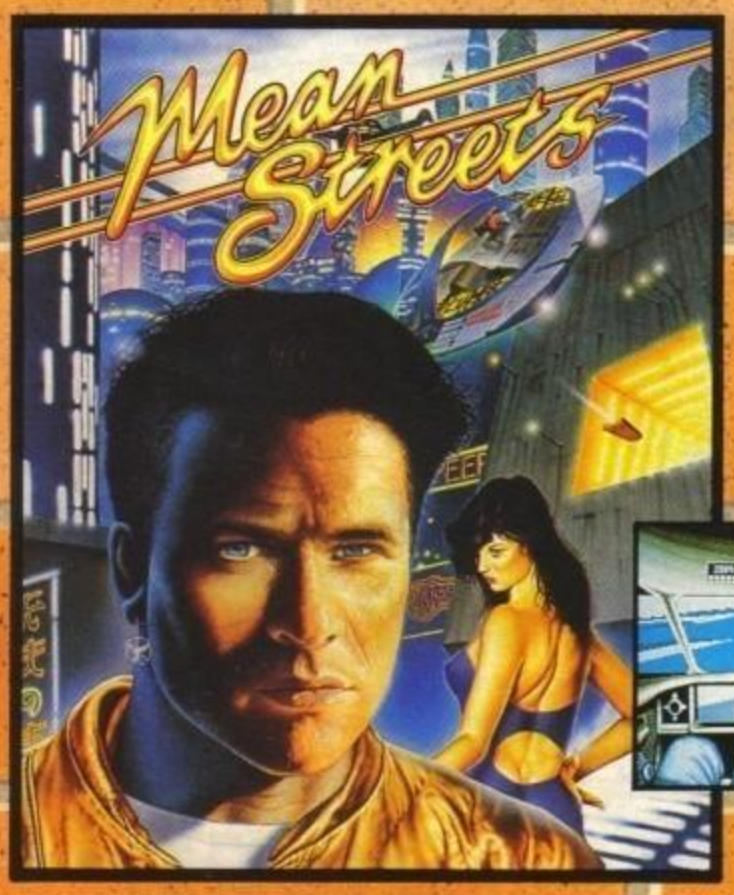


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD IN CITTA

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).



MEAN STREETS™

NELL'ARIA C'E' UN'ATMOSFERA DI ANARCHIA E PER LE STRADE C'E' PUZZA DI OMICIDIO

Anno 2033: nei panni di un investigatore privato ingaggiato dalla figlia di un professore universitario, devi scoprire la causa della morte di quest'ultimo.

- Interagisci con più di 27 personaggi digitalizzati e rispondi a domande, minaccie o tentativi di corruzione.
- Utilizza il sistema "punta e clicca" che ti permette di eseguire le tue ricerche senza digitare.
- Fai sfrecciare la tua Lotus verso località della Costa Occidentale.
- Avventurati attraverso uffici, magazzini e ditte cercando indizi.

C64/128 Disco, ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

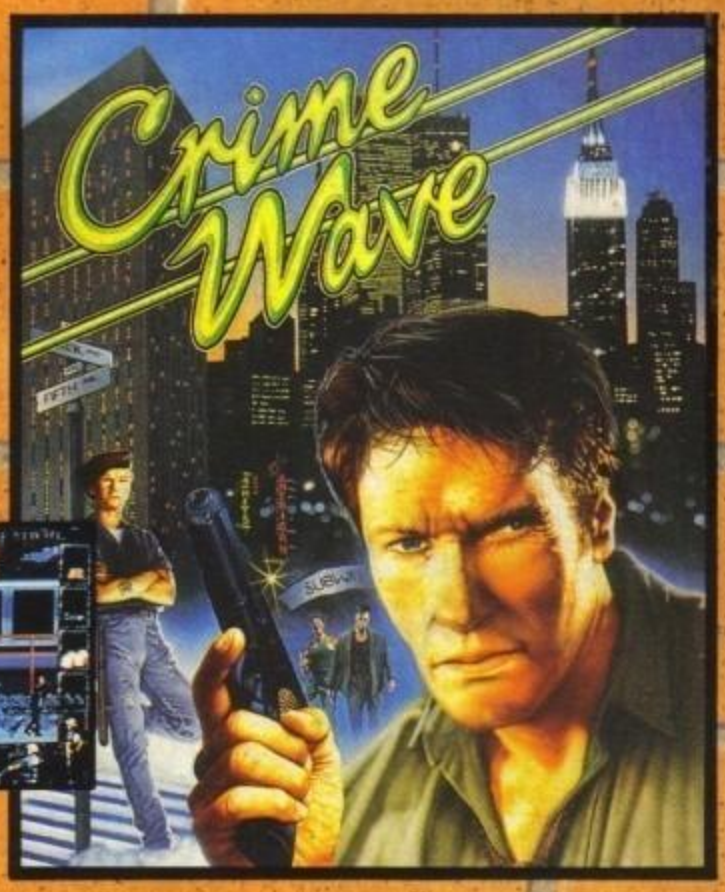
© Access Software Inc., 1990. Tutti i diritti riservati.

CRIME WAVE™

UN GIALLO INTERATTIVO CARATTERIZZATO DA AZIONE

Il tuo compito è di liberare la figlia del Presidente rapita e trattenuta come ostaggio da criminali che infestano le maggiori città della Terra.

- Incredibili "Grafiche da Film" digitalizzate (che mostrano attori e modelli veri).
- Effetti sonori digitalizzati.
- Terreno di gioco a scrolling tridimensionale.
- Profondità e lunghezza di gioco incredibile.
- Grafiche mozzafiato a 256 colori – VGA/MCGA.



ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili

© Access Software Inc. Tutti i diritti riservati.

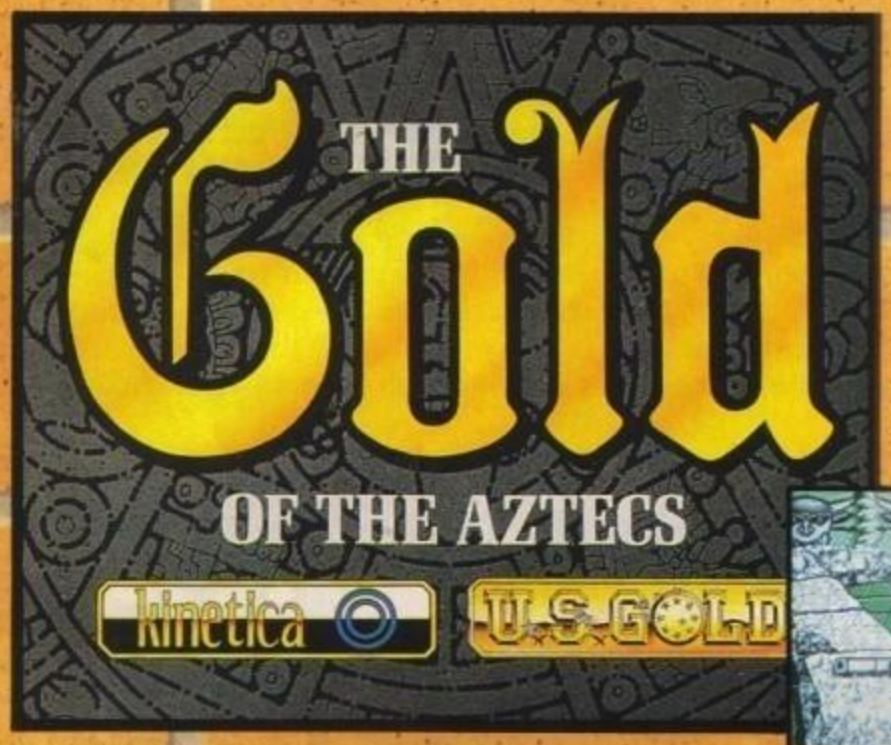
ACCESS™
Software Incorporated

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD IN CITTA

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).



THE GOLD OF THE AZTECS

UN GIOCO VERAMENTE IMMENSO CHE COMPRENDE:

- Più di 3 anni di sviluppo.
- Più di 7,000 schermate di animazione.
- Più di 140 azioni eroiche.
- 18,000 elementi grafici individuali.
- 600K di musica ed effetti sonori.

**ATARI ST,
AMIGA, PC &
Compatibili**

Kinetica

© 1989/1990 Kinetica Software.
Tutti i diritti riservati.

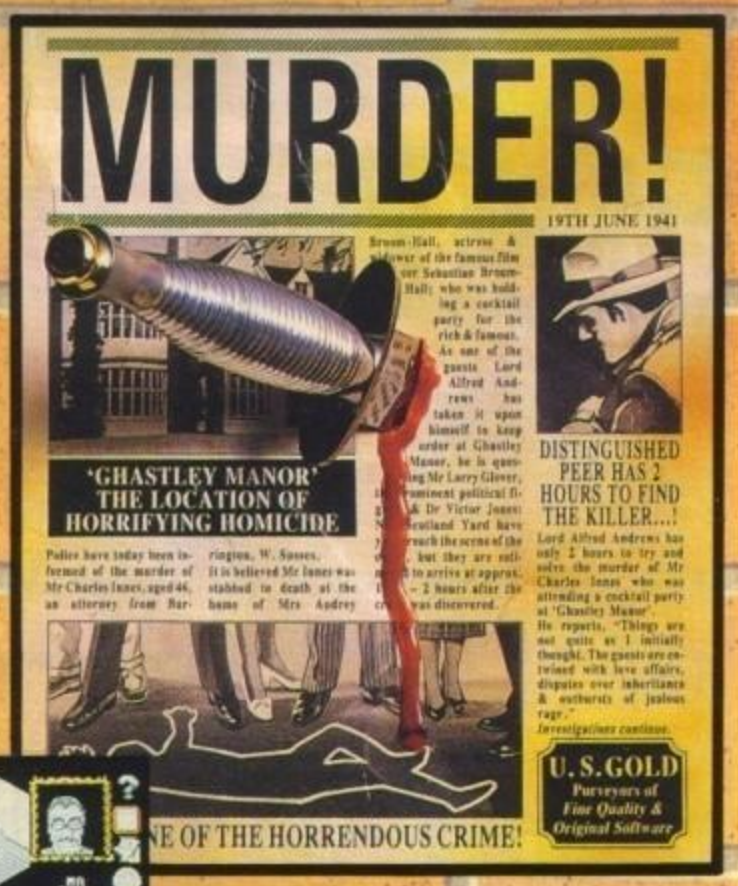
MURDER!

QUASI 3 MILLIONI DI OMICIDI UNICI PER METTERE ALLA PROVA LA TUA ABILITÀ DI DETECTIVE:

- Controllo "punta e clicca" che fornisce uno sfondo totalmente interattivo.
- Più di 20 armi potenzialmente utilizzate nell'omicidio.
- Possibilità di personalizzare i propri personaggi.
- Tutti i fatti più sconcertanti riguardo quattro fra i più infami assassini mai esistiti!
- 4 livelli di difficoltà.
- Facilità nella rilevazione e confronto di impronte digitali.

C64/128 Disco
ATARI ST
AMIGA, PC & Compatibili

© U.S. Gold Ltd. Tutti i diritti riservati.



Gli screenshots illustrano semplicemente il gioco senza riportare la qualità grafica che può variare considerevolmente fra i vari formati.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD IN CITTA

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

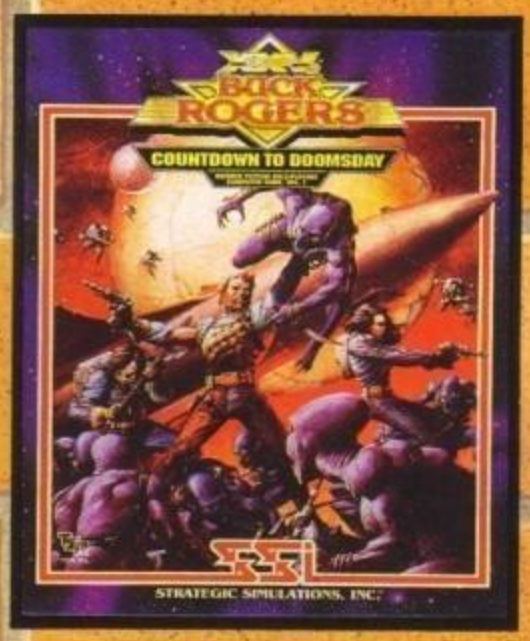
RENEGADE LEGION:™ INTERCEPTOR

Renegade Legion™: Interceptor basato sui giochi da tavolo della FASA corporation, Interceptor ti lancia in un lontano futuro dove imperversa una guerra feroce tra il Governo Terrestre e le Legioni Renegade. Mettiti al comando di una squadra di caccia e vola con le Forze d'Elite di entrambe le parti. Combatti con caccia stellari del 69° secolo – sono inclusi 24 modelli standard – o progettane altri personalmente! Arma i tuoi mezzi con armi potentissime ed ultra moderne. Intraprendi missioni che variano da lotte contro la pirateria a difese di basi spaziali, ad intercettazioni di flotte nemiche, ecc.

AMIGA, PC & Compatibili

Renegade Legion and Interceptor are registered trademarks of Fasa Corporation and used under exclusive licence.
© 1990 Fasa Corporation
© 1990 Strategic Simulations, Inc.

BUCK ROGERS™ COUNTDOWN TO DOOMSDAY



CBM 64/128 Disco, AMIGA, PC & Compatibili (CGA, EGA, VGA, TANDY, supporta AD-LIB)

BUCK ROGERS™: COUNTDOWN TO DOOMSDAY

Gioco di ruolo dettagliato basato su uno fra i più famosi eroi della Comic Book. Impersona BUCK ROGERS™ in una missione ai confini della realtà nel XXV™ secolo: pilotare la tua navicella spaziale attraverso l'intero sistema solare. Affronta, in combattimento, altre navicelle spaziali utilizzando laser, missili e cannoni ultrapotenti. Combatti una miriade di strani esseri che includono pirati galattici & automi d'assalto.

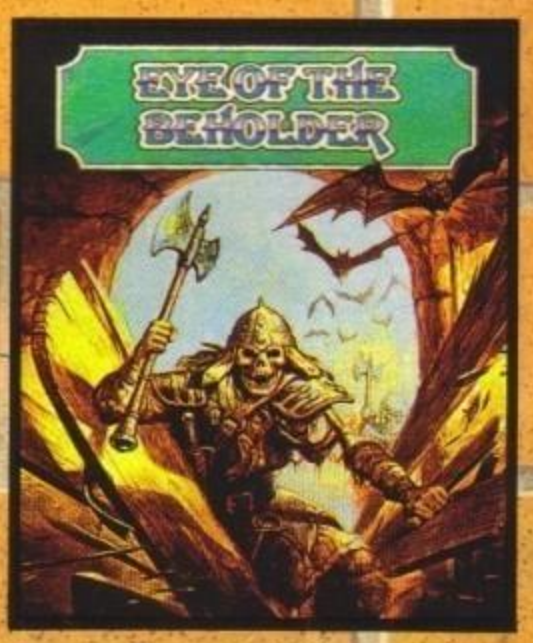
BUCK ROGERS and XXVc are trademarks used under license from The Dillie Family Trust.
© 1990 The Dillie Family Trust © 1990 Strategic Simulations, Inc.

SHADOW SORCERER

Un nuovo concetto di gioco di ruolo avventuroso della AD&D che si propone di soddisfare sia le esigenze del giocatore amante dell'azione che quelle del giocatore più impegnato amante della strategia. Il gioco opera con uno sfondo in tempo reale nel quale devi giudare un gruppo di fuggitivi inseguiti da orde di Draconiani verso la salvezza. Ma attenzione! Devi guardarti intorno oltre a mantenere una certa disciplina ed equilibrio fra i singoli personaggi.

- Area di gioco tridimensionale.
- Controllo totale con mouse ed icone per tutte le azioni e conversazioni.

ATARI ST, AMIGA, PC & Compatibili (CGA, EGA & TANDY)



EYE OF THE BEHOLDER

Un concetto rivoluzionario nei giochi di ruolo fantastici della AD&D®. Eye of the Beholder è il primo gioco per computer AD&D®, nel suo genere, basato sulla grafica.

- Interfaccia "punta e clicca".
- Superbi effetti sonori.

Il gioco è ambientato sotto la città di Waterdeep, nei Regni Perduti. Oltre a sconfiggere malvagi mostri, dovrai risolvere quesiti e negoziare con altri personaggi per arrivare a capo di un perfido complotto che minaccia l'incolumità dell'intera città.

OFFICIAL
Advanced Dungeons & Dragons®
COMPUTER PRODUCT

POOL OF RADIANCE

CURSE OF THE AZURE BONDS

PC & Compatibili (CGA, EGA, VGA & TANDY)

AMIGA DISPONIBILE GENNAIO '91

Disponibile a Ottobre/Novembre 1990 su Atari ST e Amiga (solo 1 mega)

DRAGONLANCE®

FORGOTTEN REALMS™

TSR™

SSI™ STRATEGIC SIMULATIONS INC.

ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, FORGOTTEN REALMS, DRAGONLANCE and the TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA and used under license from Strategic Simulations, Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1990 TSR, Inc. © 1990 Strategic Simulations, Inc. All rights reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GOLD IN CITTA

DISTRIBUITORE ESCLUSIVO
PER L'ITALIA:
LEADER DISTRIBUZIONE SRL
Via Mazzini 15
21020 CASCIAGO (VA).

THE LEGEND OF BILLY BOULDER

Ci troviamo in un'era 2 milioni prima di Cristo. Uno stregone malvagio ha lanciato una fattura su una bella principessa. La sua unica salvezza dalla morte: l'eroe Billy Boulder che deve scovare lo stregone e convicerlo a sciogliere l'incantesimo.

- Migliaia di caverne nascoste, trappole, giungle e laghi enormi.
- 22 città ciascuna comprendente 50 magazzini e prigioni differenti.

© 1990 U.S. Gold Ltd. Tutti i diritti riservati.

**ATARI ST, AMIGA,
PC & Compatibili**

KING'S BOUNTY™

**CBM 64/128,
PC & Compatibili
(CGA, VGA, MCGA, EGA
& TANDY)**

Impersona un eroe o un'eroina leggendari in questo gioco d'avventura ed azione strategica tutto nuovo. Organizza potenti eserciti sia di uomini che di mostri ed inseguì un gruppo di personaggi malvagi attraverso il Regno di Quattro Continenti. E'una lotta contro il tempo per scovare parti della mappa che ti guideranno al ritrovamento dello Scettro dell'Ordine, unica possibilità di salvare il regno da un'era di confusione totale.

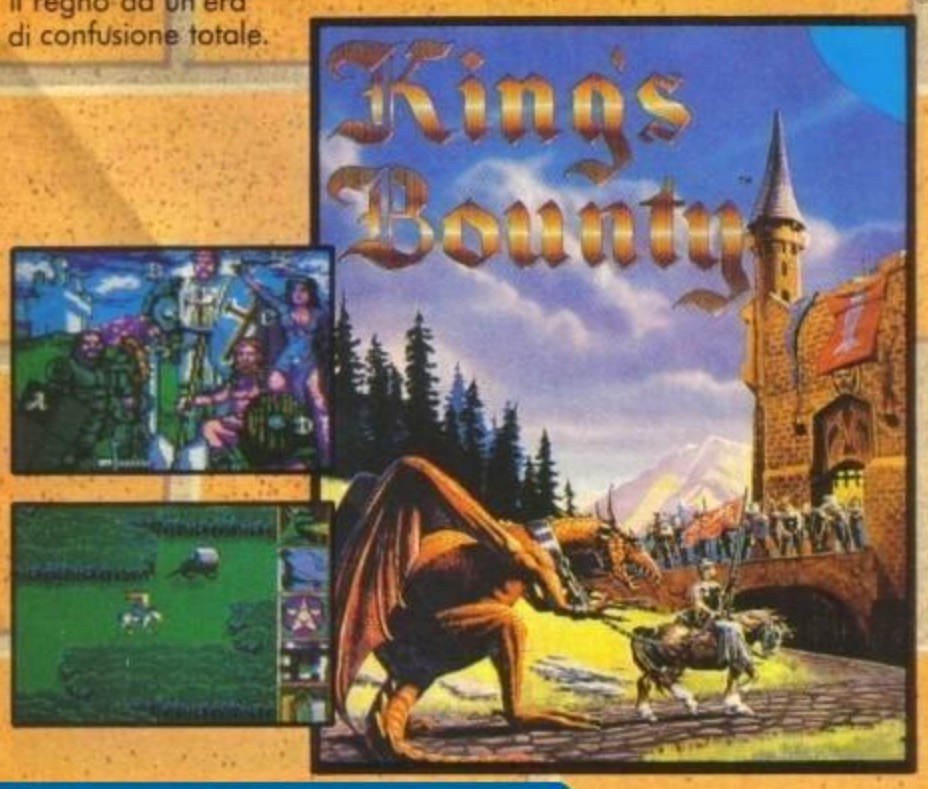
MIGHT AND MAGIC II®

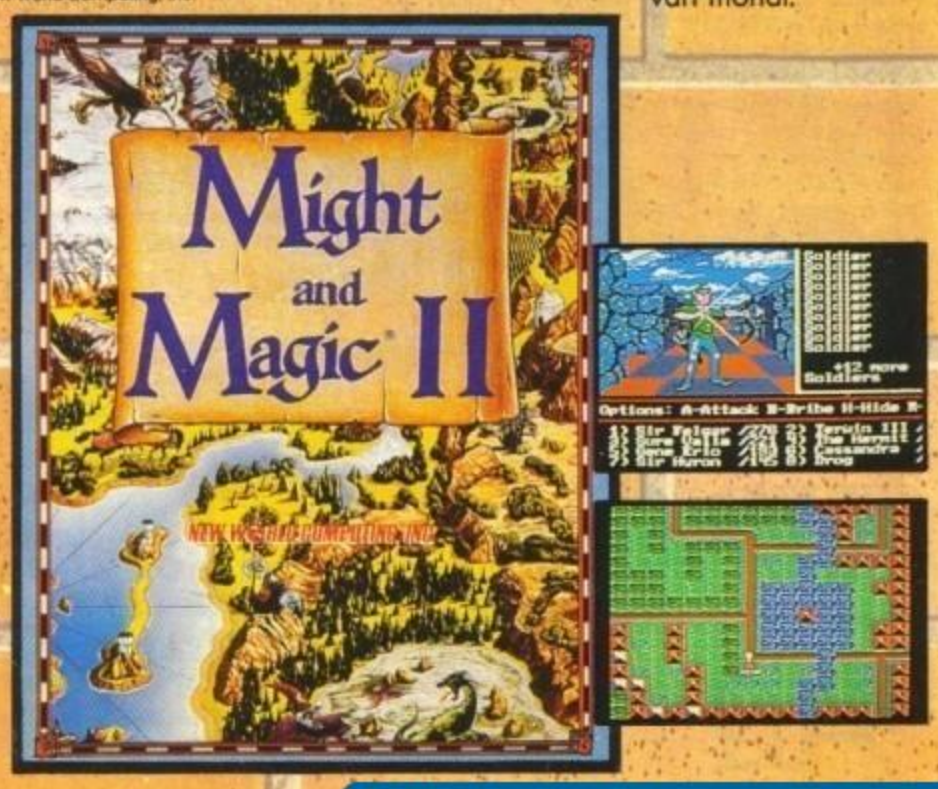
**C64/128 Disco, AMIGA,
PC & Compatibili**

Gioco di ruolo avventuroso caratterizzato da 250 mostri, 96 formule magiche, 250 armi, foreste minacciose, deserti aridi, fiumi selvaggi, montagne pericolose, castelli malfamati, città poco raccomandabili ... tutto ciò costituisce un avventura dalla varietà imbattibile e dagli intrighi senza limiti. Ma non preoccuparti, il nostro sistema di orientamento automatico ti aiuterà attraverso i passaggi nei vari mondi.

NEW WORLD COMPUTING, INC.
ENTERTAINMENT SOFTWARE

©1990 New World Computing, Inc.





http://www.oldgamesitalia.net/

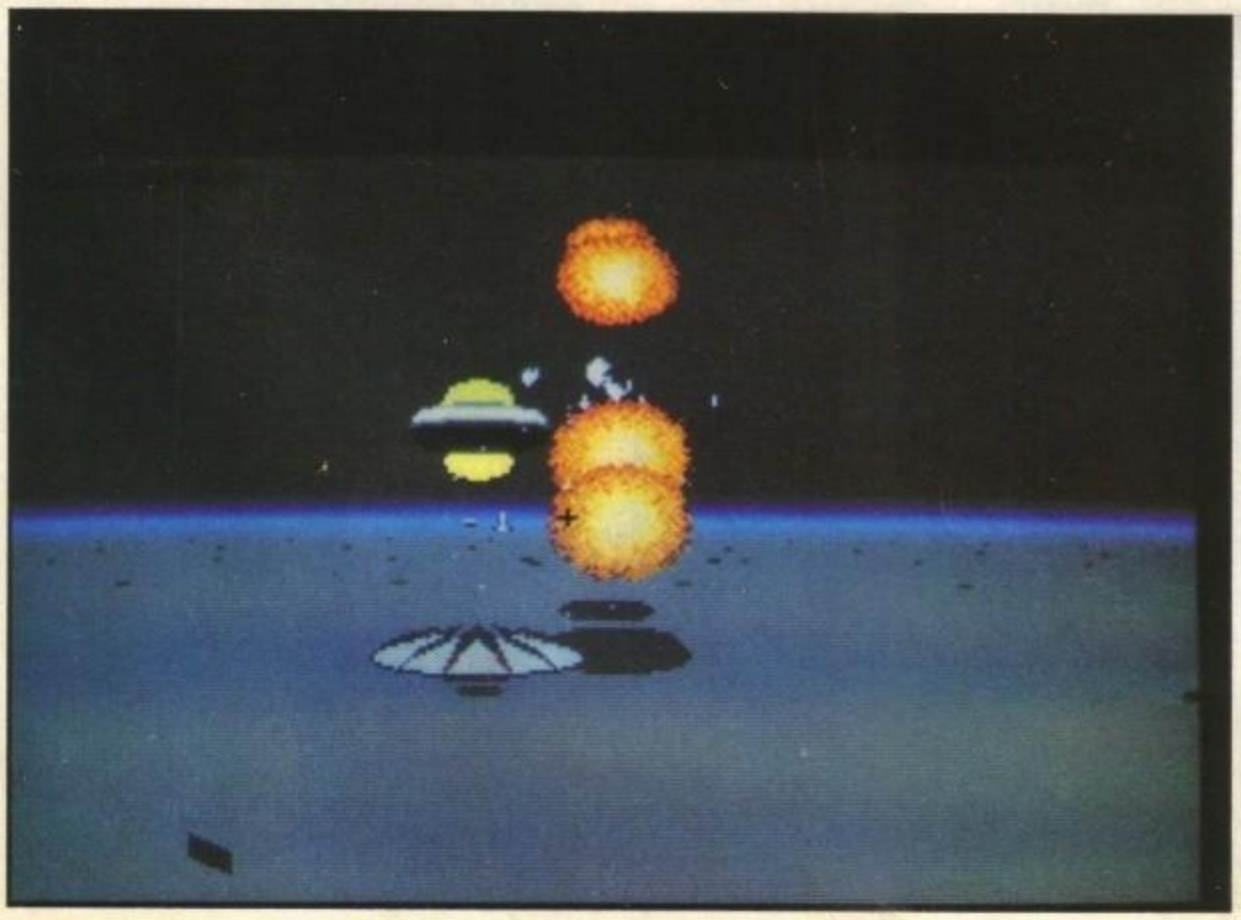
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BACKLASH

Quanti di voi conoscono il vecchissimo gioco per C64 "Encounter" di Paul Woakes, lo stesso programmatore di Damocles su sedici bit? E quanti di voi sapevano di una vecchissima conversione dello stesso gioco su Amiga intitolata Backlash? Beh, se non sapevate di nessuno dei due giochi, vi conviene leggere quello che segue.

Backlash è praticamente una specie di versione "abarth" (e non "aborth" come sostiene Simone) del vecchissimo gioco Atari "Battlezone". Penso sinceramente che nessuno di voi sia all'oscuro di un così grande classico, quindi passerò oltre. dicevo, è un clone di Battlezone, ma si differenzia per un bel po' di particolari: niente pannelli vari (l'unico display è il radar che sta al centro dello schermo), niente movimento a due joystick (of course), niente carroarmati e niente vettori. Tutto quello che è rimasto è, in poche parole, un furioso "spara spara" in un deserto assolato (beh, almeno nel primo livello) con pochi momenti "morti" e che vi farà sudare le classiche sette camice. I nemici sono tanti, veloci, ben definiti e fantasiosi, ci sono un paio di effetti spettacolari e il 3D funziona a meraviglia (anche se non ha praticamente niente da far andare in giro). Che cosa volete di più dalla vita, una maglietta con su scritto "Backlash"?



Amiga

Backlash è un classico, e come tale non lo si può liquidare con un "fa schifo". Quanti di voi la pensano invece come il mio collega SC, beh, probabilmente non apprezzano neanche cose tipo Manic Miner, Jet Set Willie o cose varie. Senza contare che è un prodotto estremamente giocabile, estremamente divertente e, soprattutto, estremamente economico. Certo, ha i suoi bravi anni, non può vantare sonoro digitalizzato, 4096 colori contemporaneamente, le mitiche "bubbles" che oramai si trovano anche nelle patatine (e che oramai mi hanno rotto le scatole), ma ha dalla sua una notevole dose di velocità e un'immediatezza di idee non comuni tra i videogiochi, e, cosa importantissima, le istruzioni non tirano in ballo dittatori megalomani, alieni crudeli e principesse da salvare. Attenzione, non vi sto dicendo "correte a comprarlo", vi sto semplicemente dicendo di provarlo, e poi mi farete sapere. Potreste avere una bella sorpresa.

Globale 79%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

UBISOFT, AMIGA L. 59.000

UNREAL

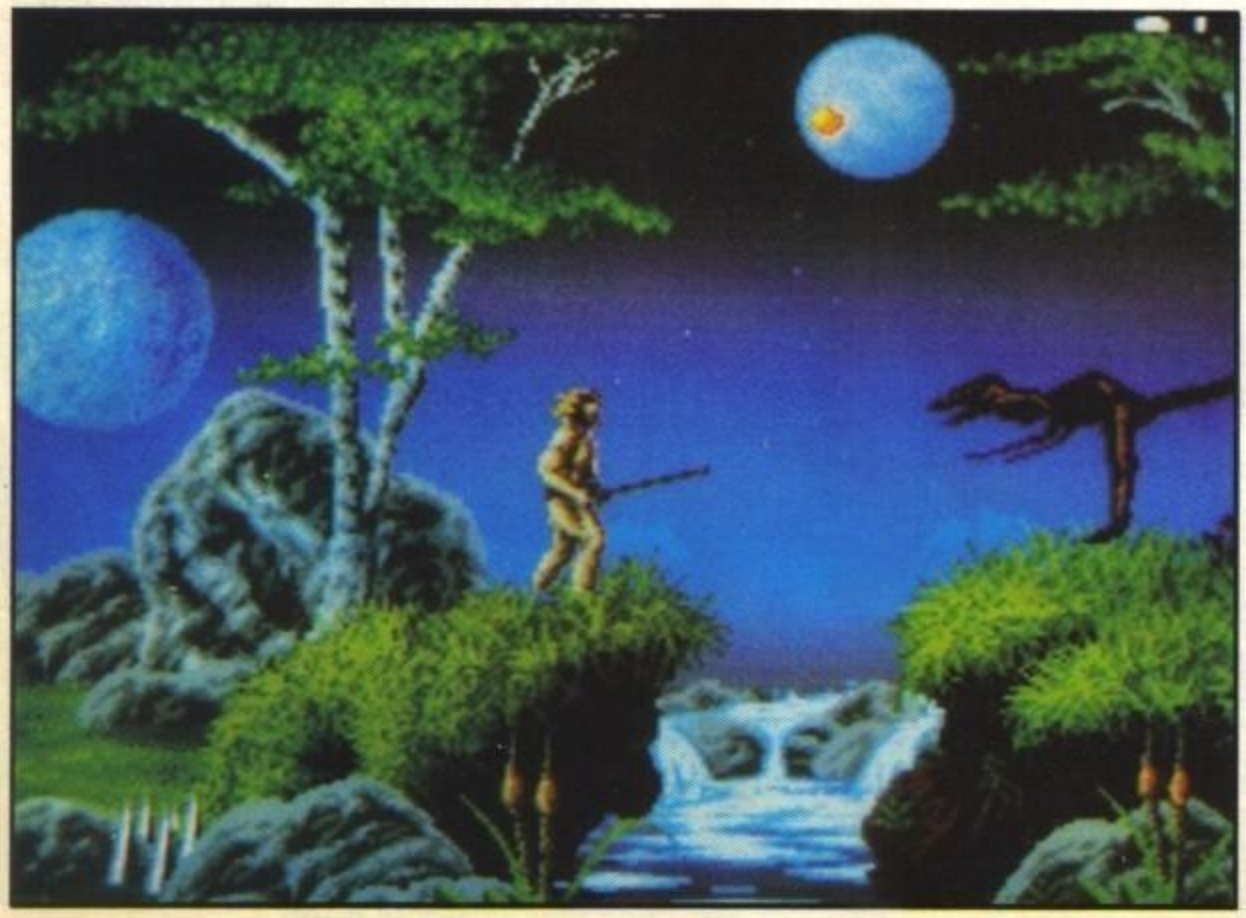
C'era una volta tanti e tanti anni fa... Eh già, la storia di Unreal sembra proprio essere la tipica favoletta: c'è una bellissima ragazza rapita, c'è il disgraziato che affrontando mille peripezie deve salvarla, c'è il cattivone di turno, con tanto di castello incorporato, c'è persino un drago, più di così!

Tutto iniziò molti e molti anni fa, quando il Creatore mandò su Unreal il suo pony-express preferito, tale Fragor, per creare nuove razze viventi e per distribuire in maniera equa i quattro elementi, così da bilanciare le forze del bene e quelle del male. Ma si sa, i pony-express sono moolto imprudenti e fu così che Fragor cozzò contro una cometa che era passata con il rosso, proprio nelle vicinanze di Unreal. Poiché Fragor non era assicurato con la MAA (Marco Auletta Assicurazioni), tutti gli elementi si miscelarono dando origine a combinazioni pericolosissime e forme di vita dall'aspetto a dir poco bizzarro presero vita in tutto il pianeta. Solo una razza di uomini, i Barbari, riuscirono a sopravvivere pacificamente nella valle del Grande Lago, mentre il malvagio Polimorfo prendeva possesso del mondo intero.

Ovviamente non appena Polimorfo venne a sapere della presenza di una splendida fanciulla di nome Isolde fra i Barbari incaricò uno scagnozzo di andarla a rapire. Non l'avesse mai fatto! Il fidanzato di Isolde, tale Artaban, saltò su tutte le furie e decise di andarla a salvare, ma poiché il viaggio era parecchio lungo e con i Cobas non si sa mai quanto si debba aspettare, Artaban pensò bene di portare con sé il suo affezionatissimo cucciolo di... drago! Beh, cosa c'è di strano? C'è chi ha il cagnolino Fido, chi ha il gattino Fuffi e Artaban aveva il draghetto Dracus.

Proprio in quel mentre passò da quelle parti il signor Ubisoft che, dopo essersi fatto raccontare l'intera vicenda esclamò: "Caspiterina, davvero una buona trama per un videogioco!". E fu così che nacque il videogame Unreal e che Artaban mandò a quel paese Isolde, esiliò Dracus in un draghile (versione medievale di un canile) e, con i soldi guadagnati con i diritti, si ritirò alle Bahamas a fare compagnia a Larry Laffer!

Ma diamo un'occhiata al videogame: Unreal è composto di otto livelli, di cui



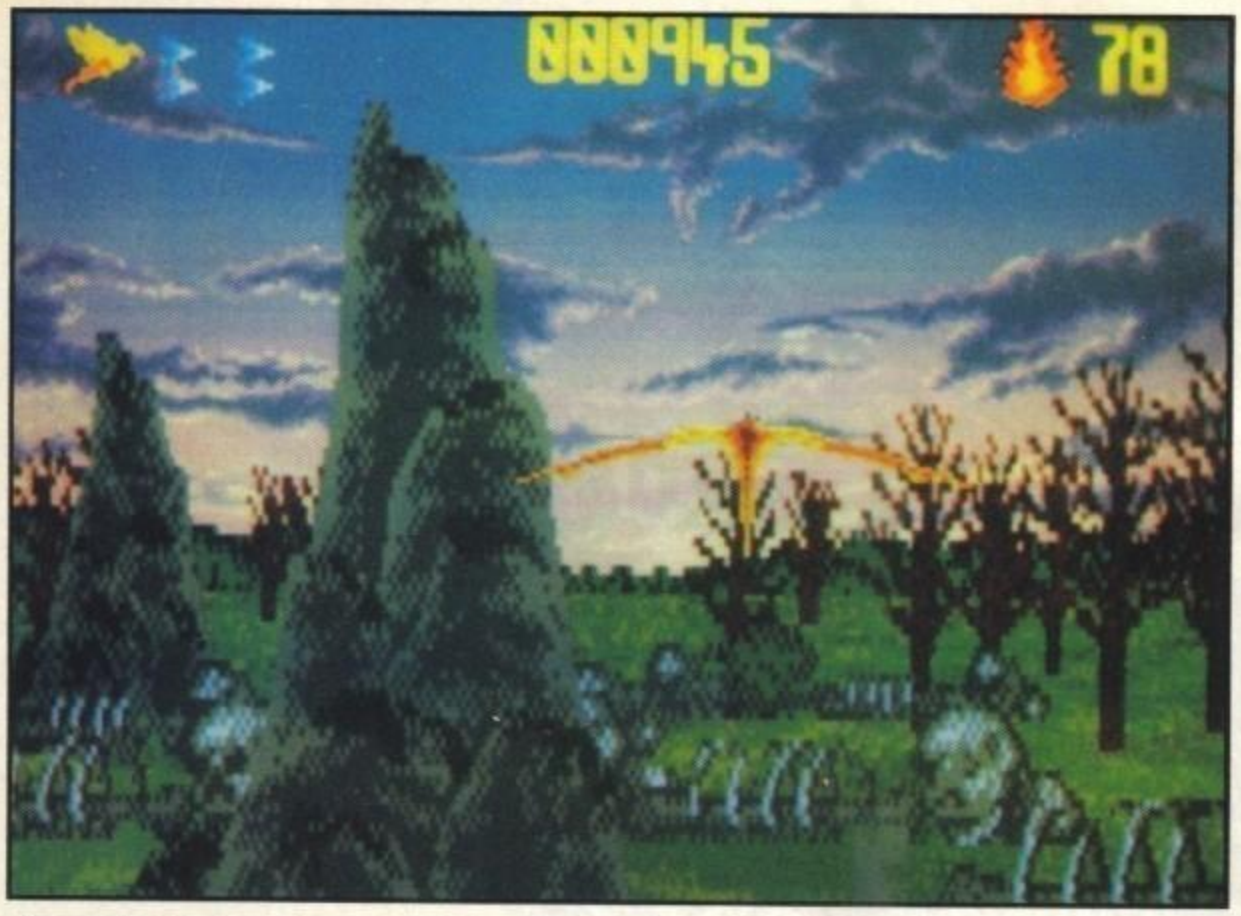
Amiga

Hmmm, bella gatta da pelare giudicare Unreal. Il gioco è realizzato in modo stupefacente, ma, secondo il mio modestissimo parere, ha ben poco giocabilità e profondità. Mi spiego meglio: la grafica è coloratissima ed assai ben curata, le animazioni sono galattiche con tonnellate di bubbles nei livelli del drago che si muovono fluidissimamente, il blitter, finalmente, non è più un'opinione, ed il sonoro (musica ed effetti speciali se avete più di 512K, solo musica in caso contrario) è ottimo, soprattutto per quanto concerne la musica d'introduzione. Ma... di giochi di questo genere con l'omino che avanza a destra e a manca e deve risolvere qualche enigma per proseguire nella sua avventura, ne abbiamo visti a centinaia. Certo, i livelli con il drago sono una piacevole innovazione, ma sono troppo poco per dei videogiocatori esigenti come noi. Oltretutto la difficoltà del gioco non invita a proseguire nell'avventura, quindi fate vobis. A me ricorda molto un certo Shadow of the Beast...

Globale 85%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



cinque in 3D e... dunque... otto meno cinque fa... quat... due... tre livelli in 2D, al termine dei quali il nostro eroe potrà finalmente abbracciare la bella (si spera, altrimenti cosa ci siamo fatti il mazzo a fare?) Isolde. Il fatidico Game Over apparirà ogni qualvolta il livello d'energia raggiungerà quota zero. Come ho precedentemente accennato il gioco si divide principalmente in due sezioni, 3D e 2D: nei livelli tridimensionali lo scopo è quello di guidare il nostro dragone in una missione alla Afterburner, con piante e nemici che ostacolano il nostro cammino, ma che possono essere facilmente spazzati via grazie al fuoco del nostro Dracus. Ovviamente si possono raccogliere bonus che aumentano l'energia, potenziano lo sparo, incrementano il punteggio... Una nota di merito va ai programmatori che hanno saputo fare un uso magistrale delle bubbles per rendere il tutto più fluido e veloce che mai: speriamo che la Ubisoft decida di fare una propria versione di Afterburner per controbattere a quelle schifezze che ci sono state propinate sino ad ora!

Nei livelli a 2D invece l'azione si dipana come nella maggior parte degli arcade fantasy in giro, con il nostro eroe che si muove da sinistra a destra evitando ostacoli naturali quali rupi o geyser eruttanti e che deve risolvere alcuni "enigmi" se vuole proseguire nella propria avventura. Anche in questo caso un grande plauso va fatto ai programmatori per gli stupendi fondali, per gli effetti sonori davvero unici e per lo scrolling del cielo, che è galattico. Permane tuttavia un'enigma: esiste ancora l'originalità? A vedere Unreal sembrerebbe proprio di no...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ESCLUSIVISTA PER IL LAZIO

OMICRON ITALIA

agenzia della
LEADER DISTRIBUZIONE
nel settore videogiochi

PROFESSIONALITÀ
CORTESIA
ASSISTENZA

nel nuovo **CENTRO VENDITE ALL'INGROSSO**
solo ai negozianti

Via del Carroccio 12/14 Roma (zona p.zza Bologna)
Tel. 06/4270880 - Fax 06/4270812

350 mq. di esposizione con vendita cash & carry di videogiochi originali, accessori per computer e videoregistrazione, Home e Personal Computer, periferiche varie.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEWEL

via Mac Mahon, 75 - 20155 MILANO
negozio 323492 (solo Milano) • mattino 93580086 (solo ordini) • fino ore 18.00 33000036 (ordini certi) • 3270226 (ordini con servizio tecnico)

DRIVE INTERNI/ESTERNI PER TUTTI GLI AMIGA ALTA QUALITÀ

GARANZIA 12 MESI

• DRIVE INTERNO PER AMIGA 500	L. 189.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000 PASS. + DISCONNECT	L. 179.000
• DRIVE INTERNO PER AMIGA 2000 (COMPLETO)	L. 169.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 1,52 MB!	L. 299.000
• DRIVE ESTERNO PER AMIGA 500/1000/2000 DA 5"1/4	L. 299.000

C'E BULK E BULK NOI TI OFFRIAMO
DISCHETTI DI QUALITÀ 3 1/2 DS-DD
CERTIFICATI UNO AD UNO.
CONF. DA 50 PZ. L. 1200 CAD.
CONF. DA 100 PZ. L. 1000 CAD.
CONF. DA 500 PZ L. 900 CAD.
TUTTI I PREZZI IVA COMPRESA

MODEM-
PROFESSIONALI
Supramodem
300/1200/2400 band.
L. 339.000

Ora disponibile anche interno per A2000 a sole
L. 299.000

Novità disponibili
modem HST 19200
HIGHSPEED, correzione d'errore **L. telef.**

NOVITÀ ASSOLUTA

• novità per chi già possiede una scheda xt per a2000

• turbo-xt l. 179.000
raddoppia la velocità del clock, indispensabile.

• xt-ram 768k l. 279.000
porta la memoria della vostra scheda xt a 768 su piastra madre.

• 386-sx power card l. 1.290.000
trasforma la vostra scheda xt in una at-386sx a 16 mhz con 16kbyte di cache-memory, aumenta la velocità da xt fino a 12 volte, predisposto per coprocessore 387-sx. (straordinaria!!!)

• trackdisplay per amiga 2000 l. 169.000
utile novità segnalatore di tracce per due drive a due hard, solo per amiga 2000, semplice installazione.

• emulatori
finalmente disponibile l'ultima versione hardware dell'atari st emulator per amiga 500/2000 per una quasi totale compatibilità al 99%. l. 399.000

• a-max II disponibile nuova versione, ed upgrade per chi possiede già la prima

• alimentatore professionale per amiga 500 (disponibile) l. 125.000

CON L'ARRIVO DELL'AUTUNNO ALLA NEWEL ARRIVANO FANTASTICHE NOVITÀ PER AMIGA!!!

un nuovo digitalizzatore a colori professionale per amiga!
un nuovo genlock semiprofessionale con effetti video ad un prezzo eccezionale!!!
e decine di nuovi articoli richiedi il nuovo catalogo newel disponibile da metà ottobre, vi attendono fantastiche novità e non solo...?!?!?!!

• ESPANSIONI DI MEMORIA PER AMIGA 500, 1000 E 2000

Costruite con i migliori materiali, le nuove espansioni di memoria dell'ultima generazione usano i nuovissimi chip da 1 mbit che sono notevolmente più veloci, autoconfiguranti, slim line, e con 1 anno di garanzia!
aggiungono rispettivamente alla memoria base da 512 a 8 mb

• 512k interna per amiga 500	l. 119.000
• 512k interna per amiga 500 + clock	l. 139.000
• 1,5 mb interna per amiga 500 + clock	l. 350.000
• 2 mb interna per amiga 500 + clock	l. 450.000
• 4 mb interna per amiga 500 + clock	l. telef.
• 2 mb esterna espandibile a 8mb per a1000	l. 599.000
• 2 mb interna per amiga 2000 esp. a 8 mb	l. 650.000
• 8 mb interna per amiga 2000 con 8 mb ram!	l. 1.500.000

"MIDI"
digitalizzatore
audio-stereo
pro-sound designer
gold v.2.
l. 175.000

INTERFACCIA MIDI
PROFESSIONALE
2 in - truh - 3 out l. 79.000

Nuovo AGNUS 8372-A
L. 138.000
completo di istruzioni

tutte le ultime novità software, originali importazione diretta!!!

tutti i nostri prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi

TUTTI I PREZZI SONO IVA 19% COMPRESA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SELECT

Piazzale Gambara ,9 (MM1 Gambara)
20146 Milano Tel. 4043527 3 Linee

SOFTWARE ORIGINALE PER AMIGA ATARI
TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA
VASTA GAMMA DI ACCESSORI

EMULATORE PC/AT CON 80286 PER AMIGA E ATARI	Microprocessore 80286 compatibilita' con CGA HERCULES Drive 5 1/4 3 1/2 hard disk mouse porta parallela	Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 SENZA OROLOGIO	Espansione per aggiungere 512k al tuo Amiga ..	Lit. 98.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 CON OROLOGIO	Come precedente ma con orologio	Lit. 119.000
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 2 MB	Espansione per aggiungere 2000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
ESPANSIONE DI MEMORIA PER AMIGA 500 4 MB	Espansione per aggiungere 4000k al tuo amiga	Lit.Telefonare
DRIVE PER AMIGA 500 CON INTERRUTTORE	Disk drive slim line per amiga 880k	Lit. 139.000
DRIVE PER AMIGA 500 + SYNCRO EXPERT	Come precedente ma con in piu' hardware syncro	Lit. 169.000
HARD DISK 33 MB PER AMIGA 500	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 830.000
HARD DISK 30 MB PER AMIGA 2000	Hard disk con tempo d'accesso 28 ms	Lit. 840.000
ATARI 520 STFM	Computer con 512 k di memoria, drive da 720 k con modulatore T.V incorporato	Lit. 580.000
ATARI 520 STFM SERIE ORO CON 1 MB DI MEMORIA	Come precedente ma con 1040 k di memoria	Lit. 750.000
ATARI STE 1040	Computer con 1040 k di memoria, drive da 720 k con modulatore, suono stereofonico.	Lit. 999.999
DRIVE PER ATARI SF 314	Disk drive atari da 720 k con interruttore	Lit. 235.000
HARD DISK 30 MB PER ATARI	Hard disk 30 mb con interfaccia dma	Lit. 900.000
HARD DISK 60 MB PER ATARI	Hard disk 60 mb con interfaccia DMA	Lit. 1.400.000
HARD DISK 44 MB SYQUEST PER ATARI	Hard disk 44 mb con disco removibile	Lit. 1.700.000

-*-*-*-* TUTTI I PREZZI SONO IVA COMPRESA -*-*- GARANZIA TOTALE DI 1 ANNO SU TUTTI I NOSTRI PRODOTTI -*-*-*-*-*

PC FOLIO ATARI

Potente PC tascabile con 128k di memoria espandibile a 640 k. Inoltre ha gia' quattro programmi incorporati foglio elettronico gestione appuntamenti calcolatore editore di testi.

Lit. 470.000

ATARI LINX

Videogioco portatile con monitor a colori lcd grafica stupenda.

Lit. 390.000

NOVITA'
SYNCRO EXPERT VERSIONE III
PER AMIGA 500/1000/2000

Syncro Expert e'un duplicatore hardware che ti permettera' se disponi di un secondo drive di eseguire i backup di sicurezza dei tuoi programmi originali. Inoltre Syncro Expert e' molto semplice da installare e puo' copiare tutti i vari formati.

Lit. 35.000

SUPER OFFERTA

DISCHETTI BULK DS DD
FREE ERROR AL 100 %

CONF. 3 1/2 50 Pz.
Lit. 45.000

BOX PORTA DISCHI DA
50 POSTI PER 3 1/2
Lit 15.000

ECCEZIONALE = ATARI AT/ABC 286 III COMPATIBILE AL 100 %

Pc atari ABC 286 con 640k di memoria drive da 1,44 Mb hard disk 30 Mb 4 slot di espansione AT ega CGA Hercules MDA 2 interfacce RS-232 parallela DOS 3.30 zoccolo per coprocessore matematico mouse.

Con Monitor monocromatico **Lit. 1.400.000**
Con Monitor a colori Ega **Lit. 1.750.000**

STAMPANTE PT-160 PROMELIT

Stampante a 9 aghi 80 colonne 192 Cps pica elite condensato espanso NLQ, grafica compatibile amiga.

Lit. 340.000

ACCURATO SERVIZIO DI RIPARAZIONI VELOCISSIMO

Il tuo computer ai e' guastato e hai urgenza di ripararlo niente problemi, portalo alla Select e risolverai tutto.

Riparazioni per : Amiga - Atari - PC - Spectrum - Drive
Stampanti - Modem - Commodore 64 - Vendita ricambi C.64

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TRAVOLTI DA INSANA PASSIONE PER LE SOLUZIONI, ANCHE STAVOLTA VE NE OFFRIAMO UNA NELLO SPAZIO ESIGUO DEL

TGM CHEAT'EM UP

Questo mese una soluzione al gioco che — appena uscito — sta già facendo impazzire i lettori: BEAST II. E noi di TGM non possiamo rimanere impassibili di fronte alle disperate grida d'aiuto giunte attraverso la cornetta del telefono, per cui...

CENTRI SOFT

Tintori
SOFTWARE HOUSE
VIA BROSETA, 1 BERGAMO
TEL. 035-248623
Commodore
ATARI
SOFT center
COMPATIBILI IBM
AMIGA
SEGA
NOVITA'
Vendita per corrispondenza

SOFTWARE ORIGINALE DAL 1984
oltre 2000 articoli
LAGO SHOP
Via Napoleona 16 - 22100 Como
Telefono (031) 30.01.74
Aperto al pubblico dal Lunedì al Venerdì

GAMMA OFFICE SYSTEM
20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294
COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA
SOFT center
VENITE A TROVARCI

A BARLETTA
COMPUTER SHOP
PUNTO VENDITA SPECIALIZZATO IN
COMMODORE - AMIGA
ACCESSORI-PERIFERICHE-GIOCHI
PROGRAMMI ANCHE PER
ATARI-AMSTRAD-IBM PC COMPATIBILI
ASS. TECNICA E CONSULENZA QUALIF.
VENITE A TROVARCI IN
VIA CARLI 17
TEL./FAX 0883-521794

Il Grillo Parlante
NOVITA' SOFTWARE
COMMODORE - ATARI
Via S. Canzio, 13 - 15 r.
Tel. (010) 415.592
GENOVA SAMPIERDAREN

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS

SHADOW OF THE BEAST II... ...RISOLTO!!!

Nonostante MA abbia dato un giudizio non troppo favorevole sull'ultima fatica dei Reflections, Beast II rimane ugualmente uno di quei giochi che vale realmente la pena cercare di portare a termine. E già, come se fosse facile direte voi; beh, provate all'inizio ad andare a destra fino ad incontrare l'indigeno, a questo punto premete "A" e digitate "TEN PINTS", non vi rimane adesso che seguire scrupolosamente le illuminate disposizioni dell'imperturbabile duo FEDERICO BASAGNI/MASSIMO GAIFA e vedrete che le cose dovrebbero risultare molto più agevoli...

Attivato il cheat mode (altrimenti come giustamente ha rilevato MA nella recensione il gioco diventa pressoché impossibile) andate a sinistra, oltrepassate il ponte e liberate con la mazza l'uomo colpendo il folletto sopra di lui, sentite quanto ha da dirvi (non uccidetelo per carità!) e quindi chiedetegli (premendo "A") informazioni relative alle trappole da lui stesso citate, la guardia vi parlerà di un interruttore che può essere in alto o in basso. Scendete e andate subito a sinistra, appena un'altro folletto vi sorvola tornate indietro e uccidetelo prima che tagli la corda (nel vero senso della parola). Attendete che il gigante che spinge il macigno si fermi e quindi eliminatelo proseguendo verso sinistra. Fate attenzione alla testa e ammazzate anche il terzo folletto che incontrate raccogliendo la chiave che lascia cadere, proseguite e salite la corda che pende aprendo il portone (gli oggetti si selezionano con i primi quattro tasti funzioni) con la chiave e andate a destra. Arrivati in fondo colpite l'interruttore che vi aveva indicato l'uomo che avevate salvato e salite sulla gabbia.

Andate a destra ed evitate la prima catena proseguendo fino al terzo lampadario sul quale vi aggrappate, risalite e andate a destra colpendo la cassa e raccogliendo le monete (che sono da raccogliersi tutte ogni volta) e l'energia (e se avete il cheat mode attivato consumate subito tutte le pozioni energetiche che prenderete in quanto non potendo trasportare più di quattro oggetti rischiate di lasciare a terra degli altri che sono invece indispensabili), scendete e andate a destra raccogliendo una seconda chiave; tornate ora a sinistra e aggrappatevi alla prima catena che porta in basso, procedete adesso con molta cautela scendendo fino al limite e quindi saltate a sinistra per non svegliare il folletto che dorme, avvicinatevi alla bestia e aprite il recinto con la chiave, colpite ora l'interruttore in basso e risalite tornando nella gabbia a sinistra che vi riporterà in basso.

Andate a sinistra, scendete la corda e andate sempre a sinistra fino al muro con in tre interruttori, studiatene il funzionamento e agganciate chiudendo in tempo la morsa meccanica il macigno (che non va assolutamente distrutto a colpi da mazza), trasportatelo ora dall'altra parte e sganciatelo sullo spuntone sgretolandolo in mille pezzi. Spingete il residuo rimasto verso destra fino all'estremità sinistra dell'asta, risalite la corda e lasciatevi cadere piombando

MATRIX

Tutto il software originale per Amiga, C 64, MS DOS

COMMODORE POINT **SOFT CENTER**

Commodore
Stampanti Citizen
PC Fujitech
PC Intercomp
Fax
Stampanti laser Kyocera
Dischetti Nashua

OFFERTE ECCEZZIONALI !!!

compra due giochi originali e ne avrai uno in regalo

solo per le prime cinque telefonate hard disk Amigos 20 Mb per A500 a L. 500.000

Amiga 500 L. 750.000
Hard disk A590 L. 800.000
Genlock per A500 L. 360.000
Stampante Citizen 120D L. 350.000
Disk bulk 3.5" df dd L. 1.000
Scheda VGA 16 bit L. 195.000

I PREZZI SONO IVA COMPRESA !!

Vendita per corrispondenza

Telefonateci o scriveteci per avere il nostro listino

Via Massena 38/H - 10128 - Torino - Tel. 011/5613232

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

AMIGA

ARCADE

1st PERSON PINBALL	39.000
After the war	18.000
ALL DOGS GO TO HEAV.	59.000
ASTRO MARINE CORPS	25.000
Black Tiger	29.000
BLOCK-OUT	59.000
BOMBER BOB	29.000
Cabal	39.000
CYBERBALL	29.000
Cyberworld	29.000
CRACKDOWN	25.000
DEFENDER OF THE EARTH	29.000
Dragon's Lair	109.000
ESC.FR. PLANET OF R.M.	25.000
ESCAPE FROM SING. C.	99.000
GHOSTS'N GOBLINS 1Mb	29.000
HAMMERFIST	49.000
Hollywood Poker Pro	52.000
Infestation	38.000
IVANHOE	49.000
JUMPING JACKSON	39.000
Kid gloves	49.000
KLAX	25.000
LIVINGSTONE II	39.000
NINJA SPIRIT	49.000
Onslaught	18.000
Overlander	29.000
Persian Gulf Inferno	39.000
Pinball Magic	25.000
PROJECTILE	49.000
RESOLUTION 101	29.000
ROTOX	29.000
SKIDZ SKATE	29.000
SONIC BOOM	49.000
Space Ace	99.000
Stormlord	18.000
STRYX	29.000
THEME PARK MISTERY	49.000
TIME SOLDIER	39.000
TURRICAN	29.000
X-Out	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

*688 ATTACK SUB (Ita.)	45.000
1943 Battle Hawks	29.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
BLUE ANGELS	42.000
Borodino	39.000
European Shuttle Simul.	69.000
DAMA Simulator	42.000
DAMOCLES	39.000
Defcon 5	59.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-16 Falcon	59.000
F-29 Retaliator	49.000
Falcon Mission Disk	49.000
Fighter Bomber	59.000
FIRST CONTACT	59.000
Gold Of The Americas	72.000
GRAVITY	49.000
IMPERIUM	45.000
KNIGHT OF CRISTALLION	39.000
M- 4 SHERMAN	25.000
MIDWINTER	69.000
North & South	38.000
NUCLEAR WAR	59.000
PIRATES	59.000
Ports of call	72.000
Populous	45.000
REACH FOR THE STARS	65.000
RINGS OF MEDUSA	49.000
Populous Prom. Land	21.000
Sim City	59.000
SIM CITY-Terrain Editor	28.000
STORM ACROSS EUROPE	69.000
THEIR FINEST HOURS	49.000
WARHEAD	49.000

SPORT/AZIONE

ALL TIME FAVOURITES	45.000
BUDOKAN	49.000
COMBO RACER	29.000
Extra Time	18.000
E. HUGHES INT. SOCCER	39.000
F.BARESI W.CUP Kick-Off	25.000
Gran Prix Circuit	42.000
G.NORMAN Shark Attack	39.000
INT. CHAMP.WRESTLING	29.000
MONDIAL '90 SIMUL.	39.900
K.Dalglish Soccer Match	29.000
KICK-OFF 2	29.000
O.P. Basketball	49.000

ADVENTURE/R.P.G.

Bloodwych	59.000
Bloodwych data disk	39.000
CASTLE MASTER	25.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
CHRONO QUEST II	59.000
Dragons of Flame	59.000
DRAGON'S BREATH	49.000
Drakkhen	59.000
EAST Vs WEST	49.000
Gold Rush	49.000
HERO'S QUEST	59.000
Hillsfar	59.000
Hound of Shadow	45.000
Indy The G. Adventure	59.000
Leisure Suit Larry I	49.000
Leisure Suit Larry II	69.000
LEISURE SUIT LARRY III	69.000
Manara le Declic	39.000
MYSTERE	29.000
King's Quest I	59.000
King's Quest II	59.000
King's Quest III	59.000
Maniac Mansion	59.000
Man Hunter N.Y.	59.000
MAN HUNTER II S.F.	59.000
Police Quest	49.000
POLICE QUEST II	59.000

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES X AMIGA L. 49.000!!!

PROFESSIONALI/ING.

3-Demon	160.000
3D CAD Amiga	185.000
A-CAD Translator	299.000
A-MAX Mac Emulator	300.000
A-MAX ROM 128Kb	345.000
A-MAX Drive	495.000
A-TALK III	160.000
AC/BASIC	296.000
AC/FORTRAN	432.000
Aegis Animagic	150.000
Aegis Animator+Draw	137.000
Aegis Audiomaster 2	150.000
Aegis Draw 2000	400.000
Aegis Draw Plus	279.000
Aegis Lights Cam. Act.	115.000

Icon Paint	137.000
Lattice C Compiler 5.04	499.000
Logic Works 2.0	477.000
M	300.000
M2 Modula 2 v.3.2	310.000
Marauder II	69.000
Manx Atz.tec Prof.v3.6	370.000
Maxiplan	220.000
Maxiplan Plus	184.000
Online ! Platinum ed.	109.000
Pageflipper Plus F/X	239.000
Pageflipper 3D [PAL]	239.000
PAGESTREAM 1.8	299.000
Pagestream fonts 1 / 3	59.000
Pen Pal	226.000
Photon videon cell an.	226.000
Planetarium	110.000
Pro-Board	720.000
Pro-NET	720.000
Pro Video Plus [PAL]	480.000
Scribble ! Platinum Ed.	226.000
Sculpt Animate 4D	785.000
Sculpt Animate 4D Jr.	295.000
TDI Moodula	450.000
TV Show	149.000
Tv Text	149.000
Turbo Silver v 3.0	295.000
W.What Where When	149.000

UN PC NEL TUO AMIGA 500 ???

Oggi è possibile con la nuova fantastica scheda *POWER PC BOARD...*

CARATTERISTICHE TECNICHE :

- CPU: NEC V30-8Mhz
- Phoenix BIOS
- 768Kb PC-ram
- 512 Kb *AMIGA* RAM
- REAL TIME CLOCK
- 3.5 " Drive Support .
- MS-DOS 4.1+GWBasic
- SCHEDE GRAFICHE : CGA, Hercules ,MDA
- Manualistica completa

L. 760.000 !!!

ROMANTIC ENCOUNTERS..	18.000
Sex Vixen from Space	59.000
Shogun	59.000
Sleeping Gods Lie	49.000
SWORD OF ARAGON	59.000
Swords Of Twilight	29.000
Space quest I	59.000
Space Quest II	59.000
Space Quest III	69.000
SPACE ROGUE	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Quest F.T.Time Bird	38.000
THE LAST NINJA II	49.000
THE THIRD COURIER	45.000
WINDWALKER	49.000
XENOMORPH	29.000
Zac Mc Kraken	49.000

PROFESSIONALI/ITAL.

A-Drum	45.000
Amiga TOTO	69.000
C-I TEXT	79.000
CAD 3D	149.000
Contabilita' casalinga	75.000
Copyst apprentice	179.000
Devpac 2.14	120.000
De Luxe Music	94.000
De Luxe Print	90.000
Dieta	75.000
Flow CAD	69.000
INTRO CAD	109.000

ESPANSIONE 512 Kb per *AMIGA* L. 130.000

Aegis Modeller 3D	152.000
Aegis Sonix	139.000
Aegis videoscape 3D	290.000
Aegis videotiler	222.000
Ami- drive alignment Kit	72.000
Analyze 2.0	155.000
Animate 3D [PAL]	255.000
Animator Flipper	79.000
Animator Effects	79.000
Animator Station	155.000
Arexx Language	85.000
B.A.D. Disk Optimizer	85.000
B.Modula	330.000
Broadcast Titler [PAL]	555.000
Butcher 2.0	69.000
C-Light	95.000
Caligari Profess.	3.100.000
Caligari Consumer	359.000
Calligrapher	195.000
Calligrapher Font I/II	135.000
Calligrapher Font III/IV	68.000
Chromap Map Designer.	170.000
Cygnus ED Profess.	159.000
De Luxe Paint II	259.000
De Luxe Video III	259.000
De Luxe Photolab	199.000
De Luxe Print II	135.000
De Luxe Productions	329.000
Digi Paint 3.0	149.000
Digi View Gold 4.0	300.000
Digi View Color F.M.	115.000
Digi View Gender Ch.	36.000
Director. The [ENGL]	189.000
Director. The.Toolkit	69.000
DSM Disassembler	109.000
Dynamic Cad	748.000
Excellence [1 MB]	450.000
G.O.M.F. 3.0	69.000
G.O.M.F. Button	114.000
GD Moviesetter [ENGL]	149.000
GD Professional Draw	250.000
GD Profess. Page 1.2	370.000

Waterloo	69.000
WOLFPACK	69.000

ADVENTURE

Arthur	59.000
CASTLE MASTER	29.000
CHAMPIONS OF KRYNN	69.000
Demon's Winter	59.000
Don't Go Alone	45.000
Dragon Wars	72.000
Dragon's of Flame	59.000
DRAKKHEN	59.000
Gold Rush	49.000
Hillsfar	59.000
Ice Man	79.000
Indy the G.Adventure	59.000
King of Chicago	59.000
King's Quest IV	69.000
Knigt of Legend	49.000
Leisure Suit Larry III	99.000
Man Hunter II	59.000
Maniac Mansion	59.000
Mines of Titan	59.000
Neuromancer!	38.000
Omnicron Conspiracy	69.000
Pirates	59.000
Police Quest II	59.000
Pool of Radiance0	69.000
Sinbad	59.000
Space Quest IIIb	59.000
Tanled Tales	49.000
The Black Cauldron	49.000
The Colonel's Beques t	89.000
The Faery Tale	69.000
The Quest for the T.Bir d	38.000
The Third Courier	45.000
Ultima Trilogy	69.000
Zac Mc Kraken	49.000

SPORT/AZIONE

FOOTBALL MAN. W.CUP	44.900
Hardball 2	38.000
Indianapolis 500	45.000
John Madden's footb.	59.000
King's of the beach	69.000
Microprose Soccer	49.000
Motocross	49.000
Paris Dakar '90	39.000
POWERBOAT USA	49.000
Skidoo	39.000
The duel	42.000
The duel California CH.	24.000
The duel European CH.	24.000
The duel Muscle cars	24.000
The duel super cars	24.000
The cycles	38.000
The games ummer ed.	29.000
Tv sports Football	59.000
Volleyball simulator	39.000
WORLD CUP '90	29.000

SIERRA'S HINT BOOK

GoldRush	22.000
King Quest	22.000
King Quest II	22.000
King Quest III	22.000
King Quest IV	22.000
Leisure Suit Larry I	22.000
Leisure Suit Larry II	22.000
Manhunter	22.000
Manhunter 2	22.000
Police Quest	22.000
Police Quest 2	22.000
Space Quest	22.000
Space Quest II	22.000
Space Quest III	22.000
The Black Cauldron	22.000

MS-DOS

ARCADE

After Burner	59.000
Baal	49.000
Barbarian II	39.000
BLOCK OUT	29.000
Blood Money	59.000
CLOUD KINGDOMS	49.000
Double Dragon II	29.000
Dragon's Lair	99.000
Ghostbusters II	49.000
GHOST 'N GOBLINS	29.000
Hostages	50.000
Indiana Jones	29.000
Menace	49.000
Out Run	29.500
RESOLUTION 101	29.000
Roger Rabbit	39.000
Strider	29.000
SPACE HARRIER	29.000

STRATEGIA/SIMUL.

688 Attack sub	79.000
A 10 Tank Killer	69.000
AMERICAN CIVIL WAR I	72.000
Armada	29.000
Austerlitz	49.000
Blue Angels	45.000
Borodino	29.000
CENTURION DEF. OF R.	49.000
CONFLICT	15.000
Conflict in Viet-Nam	59.000
Conflict : Europe	49.000
Decision in the desert	59.000
DRAGONSTRIKE	69.000
F-15 Strike Eagle II	79.000
F-16 Falcon XT	69.000
F-16 Falcon AT	89.000
F-16 Combat Pilot	59.000
F-19 Stealth Fighter	99.000
Fighter Bomber	69.000
Final Frontier	59.000
First over Germany	69.000
Flight Simulator III	129.000
Flight Simulator IV	129.000
Full Metal Planete	39.000
GUNBOAT	59.000
Gunship	69.000
HARPOON	79.000
L.H.X. ATTACK CHOPPER	99.000
M-1 Tank Platoon	89.000
Night Rider	29.000
Oil Imperium	49.000
PT-109	59.000
RAILROAD TYCOON	79.000
Sentinel Worlds II	59.000
Silent Service	59.000
Starflight II	69.000
Steel Thunder	45.000
Strike Force Harrier	59.000
Sub Battle Simulator	29.000
TANK	69.000
Thud Ridge	40.000
Vette	69.000
Wall Street	49.000

AMOS

x AMIGA

Ora e' finalmente disponibile il fantastico game creator che trasformera' i vostri sogni in realta'.

Per motivi di spazio non possiamo pubblicare l'elenco completo del materiale a nostra disposizione .
Accettiamo ordini telefonici anche per la prima volta .
Si effettuano spedizioni in contrassegno in tutta ITALIA .

I prezzi si intendono ***IVA inclusa***

ALEX COMPUTER *DIVISIONE MAIL SERVICE*

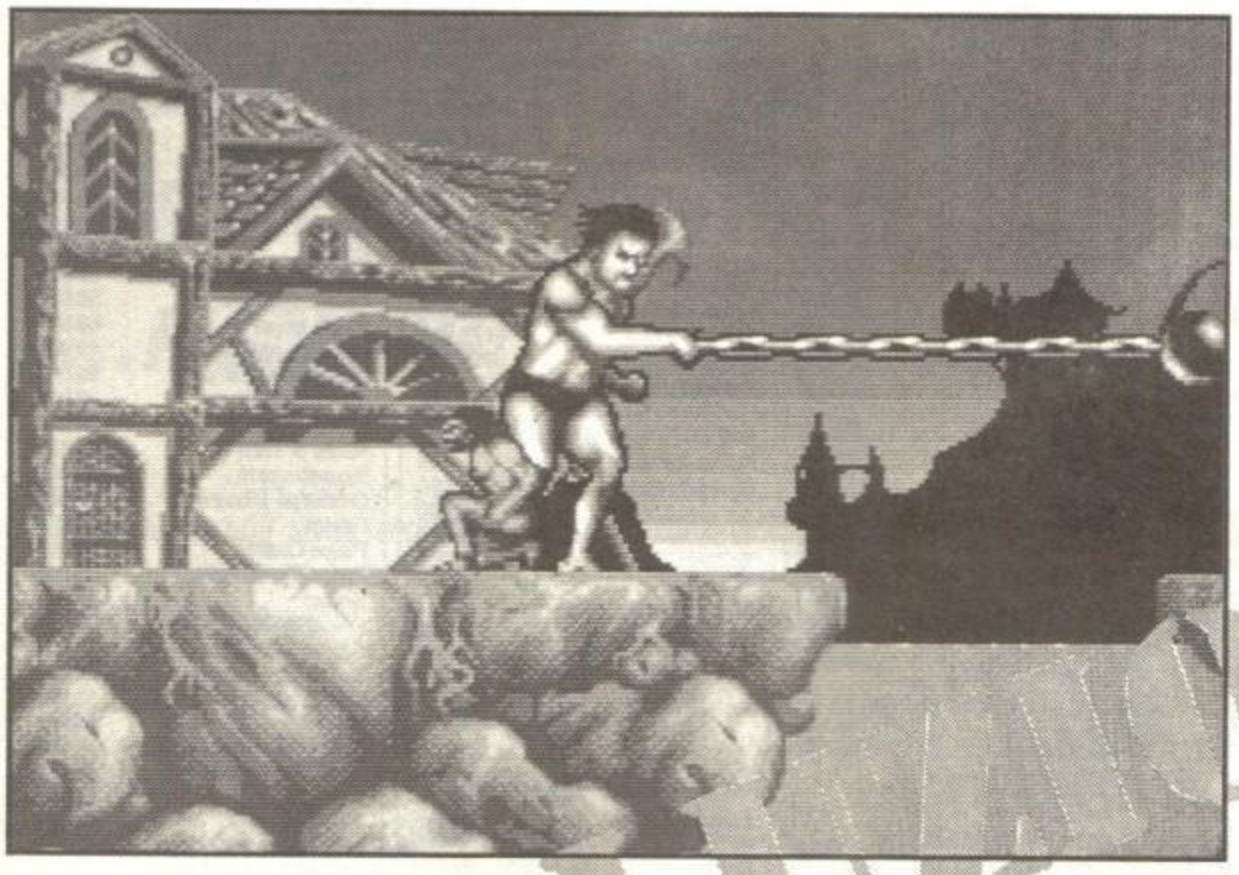
TEL 011/ 7730184-4033529

C.so FRANCIA 333/4 -10142-TORINO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TIPS



sull'altro braccio della leva scaraventando la roccia in aria, andate subito a sinistra entrando nella gabbia attendendo che il sasso svolga la sua funzione di contrappeso facendovi salire. Andate a sinistra e uccidete il drago Ishran per poi liberare l'individuo legato e appeso ad un ramo, costui vi dirà una password che vi conviene scrivere. Scendete e andate sempre a destra giungendo così nuovamente alla prima corda incontrata scendete e andate a destra fino all'incontro con Barloom a cui ripetete la password faticosamente conosciuta ed entrate.

Andate a destra rompendo la cassa e quindi tornate un po' indietro risalendo la corda, raccogliete la pergamena e uscite. Procedete ora sempre verso sinistra fino a quando non raggiungete una strana locanda in cui entrate, all'interno c'è solo da prendere il fiasco di vino a sinistra e quindi salutate il lugubre oste dirigendovi ancora verso destra fino alla prima corda che risalite tornando sui vostri passi iniziali. A questo punto andate sempre a destra oltrepassando questa volta i selvaggi, quando incontrerete un'altra corda salite e andate a sinistra fino ad affrontare un mostro che una volta ucciso lascerà cadere un'ascia (da non usarsi assolutamente adesso), prendete i soldi contenuti nelle due casse che sono in alto a destra e a sinistra, ora scendete e cercate un punto in cui il terreno è molto sottile, sfondatelo saltandoci sopra e scendete arrivando alle caverne di cristallo.

Andate a sinistra, rompete l'ennesimo forziere e proseguite, quando incontrate una guardia che scappa inseguitela selezionando l'ascia, ad un certo punto vi trovate di fronte ad un muro mentre un altro soldato sta ritirando il ponte, saltate colpendolo due volte in volo per ucciderlo e quindi distruggete il muro con la solita mazza ferrata. Andate a sinistra e salite, abbassate l'interruttore e andate a sinistra fino ad una porta che non si apre, abbassatevi e colpite l'interruttore, tornate indietro e scendete fino alle tavolate di soldati, andate a sinistra e raccogliete la chiave 1, tornate a destra e fatevi catturare. Una volta rinchiusi nella prigione offrite il vino alla guardia (premendo "O") e quando questa si addormenta ubriaca sfondate il portone con la mazza, uccidete la guardia raccogliete la chiave 2 e salite la corda uccidendo il guardiano in cima, scendete di un livello e liberate anche il secondo prigioniero; risalite e andate a sinistra, raccogliete l'anello e andate a destra, aprite la porta chiusa con la chiave 1 e seguite i prigionieri (se sono stati uccisi fa niente) fino a riguadagnare l'uscita.

Una volta fuori andate a destra, scendete e sempre a destra (se cadete in acqua aggrappatevi per tempo alla corda) fino a raggiungere un ponte che oltrepassate, dall'altra parte vi attende un'altro mostro che non dovete assolutamente uccidere, ma solo attirare sul ponte che sfonderà con il suo peso, saltate il buco e andate a destra incontrando il vecchio saggio di cui parlava Barloom, dategli l'anello e la pergamena ricevendo in cambio l'unica arma in grado di uccidere Zelek e tornate sul ponte lasciandovi cadere nel buco.

Arrivati in questa nuova terra andate a destra, scendete (c'è un'energia che non vi serve a molto), ancora a destra e recuperate un corno, scendete nuovamente e poi a destra fino ad incontrare una lumaca gigante chiedete alla creatura (premendo come al solito "A") informazioni su Karamoon e rispondete a tutte le domande con "YES", pagato il pedaggio tornate indietro nel vostro mondo.

Adesso andate sempre verso destra fino a raggiungere la sponda del mare, a questo punto usate il corno per chiamare il drago marino che vi dà traghetta gentilmente dall'altra parte. Arrivati sull'altra riva andate ancora a destra ed entrate nel castello.

Andate a destra, alla prima scala saltate a destra e salite per prendere l'energia (che comunque se siete arrivati fino a qua non credo proprio che vi serva granché visto che avrete sicuramente sfruttato il cheat mode), tornate indietro, scendete a andate a destra dove incontrate Zelek in persona. Uccidetelo con l'arma apposita e... anche questa è fatta!

AMIGA 3000
a partire da Lit. 5.200.000 + IVA
IL CURSORE
Via Campo dei Fiori,35
20026 Novate Milanese (MI)
Tel.02-3548765 Fax.02-3544283
COMMODORE POINT
Offerta lettori TGM
AMIGA 500 + 512Kbytes con Clock
Lit. 839.000
AMIGA 2000 DESK TOP VIDEO
(Amiga 2000,HD 20 Mb., Monitor 1084S, Genlock, TV TEXT, TV SHOW)
Lit. 2.790.000
AMIGA 2000 DESK TOP MUSIC
(Amiga 2000, HD 20Mb., Monitor 1084S, Interfaccia Midi, MUSIC-X)
Lit.2.590.000
DESK TOP 80286 GIS
Microprocessore 80286 16MHz
1 MBytes Ram, HD AT-BUS 40 MBytes
1 FDD 3 1/2 1.44 MB, 1FDD 5 1/4 1.2 MB, Mouse
Doppia scheda seriale/Parallela
Scheda grafica VGA
Monitor VGA colori, Dos 3.41 D.R.
Lit. 3.090.00
Stampante MPS 1230 Commodore
Lit. 50.000*
*per chi acquista il Desk top 80286 Gis tutti i prodotti Commodore sono coperti da Garanzia Commodore Italia S.p.A.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ANCHE VENDITA PER CORRISPONDENZA
TELEFONARE (051) 344758

GRANDE EMPORIO STERLINO

VIA MURRI 73-75 - BOLOGNA - tel. 051-302896
VIA LOMBARDI 43 - BOLOGNA - tel. 051-361870

GIOCATTOLI

HARDWARE E SOFTWARE
AMIGA
CBM 64
ATARI ST
PC COMPATIBILI
SPECTRUM
MSX
NOVITA' IN ANTEPRIMA

BILIARDI

SLOT MACHINE

VIDEOGAMES
LINX
ATARI 2600
NINTENDO
SEGA
MASTERSYSTEM
CARTRIDGE E PERIFERICHE

NOLEGGIO COSTUMI
CARNEVALE x ADULTI

GADGETS

RADIOCOMANDI
TAMYA - NIKKO - TAIYO

NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW — NEW

CLUB STERLINO
SCONTO 10%
N.B. BASTA VENIRE NEI NEGOZI
GRANDE EMPORIO STERLINO
PERAVERE GRATIS
LA TESSERINA DEL CLUB

MINIGIOCHI

GIOCHI DI SOCIETA'
PER ADULTI

MODELLISMO

SUBBUTEO

CARTOLERIA

SCACCHIERE ELETTRONICHE
MEPHYSTO
CHALLENGER
KASPAROV
BACKGAMMON e BRIDGE MASTER

SKATEBOARD VISION

WAR GAMES - FANTASY GAMES
AVALON HILL
GAMES WORKSHOP
DUNGEONS & DRAGONS
GRENADIER
CITADEL
MINIATURE IN LEGA DI PIOMBO

TASCABILI - TIGER - NINTENDO - CASIO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

via Mac Mahon, 75 20155 MILANO
• negozio 323492(solo Milano)
• mattino 93580086 (solo ordini)
• fino ore 18.00 33000036 (ordini certi)
• 3270226 (ordini con servizio tecnico)

NEWEL

VIDEON IIIº

PER AMIGA 500/2000
PRESTAZIONI MAI VISTE, DIGITALIZZATORE PROFESSIONALE DIRETTAMENTE A COLORI

IL PREZZO??? ECCEZIONALE TELEFONA!!!

le novità "newel" autunno 1990

PAL GENLOCK 2.0

nuovo pal genlock semi-professionale con regolazioni esterne per risultati ancora migliori, disponibili varie versioni

L. 399.000

SCANLOCK-GENLOCK NOVITÀ

eccovi uno dei migliori genlock per tutti gli amiga funziona su a500/1000/2000/2500. il supergenlock è il primo genlock con qualità broadcast ed uscita in super-vhs, m2 betacam, luma/croma o y/c, banda passante fino a 5,5 mhz. regolazione di fase, è possibile ad esempio cambiare da pal, s-vhs a rgb senza spostare nessun cavo anche in fase di editing. inoltre key out per croma key, key reverse, normal key, questo e molto di più puoi ottenere con il nuovo super-scanlock.

OFFERTA LANCIO

L. 1.990.000

AMIGA SELECTOR
(novità esclusiva NEWEL)

ora che inizia l'abbondare delle periferiche ed accessori per amiga, nasce il problema che molti si collegano alla porta parallela, che è quasi sempre già impegnata con la stampante, per questo motivo la newel ha creato questo nuovo dispositivo che permette di collegare fino a quattro accessori/interfacce come ad esempio: digitalizzatori video (easy/view, digiview, videon) digitalizzatori audi (easysound, prosound...) ed altri accessori come amigafax e naturalmente le stampanti amiga selector è dotato di un commutatore che seleziona l'interfaccia desiderata. amiga selector è molto utile come prolunga di circa 40 cm della porta parallela, molto utile ad esempio per il videon II che è corredato da un cavo molto corto. appena entrerete in possesso di questo utilissimo accessorio vi renderete conto che è indispensabile!

L. 99.000

PENNA OTTICA AMIGA

penna ottica amatoriale per tutti gli amiga, completa di software di gestione, funziona in emulazione mouse ed è compatibile con la maggior parte del software in commercio, corredata di manuale di istruzioni interno in italiano.

L. 49.000

disponibile anche nuova versione professionale!

AMIGA TELEVIDEO

L. 199.000

INTERESSANTISSIMA INTERFACCIA PERMETTEDI RICEVERE IL SEGNALE TELEVIDEO (DALLE PRINCIPALI TV COLLEGATE COME: RAI, TELELOMBARDIA ECC. ECC.) DI SEMPLICE INSTALLAZIONE PERMETTE OLTRE LA VISUALIZZAZIONE A VIDEO LA POSSIBILITÀ DI SALVARE SU DISCO E DI STAMPARE DIRETTAMENTE. UTILISSIMO. SOLO PER AMIGA 500/2000

NOVITÀ ASSOLUTA
PC-BOARD PER AMIGA500
NEW "PAL" VERSION
L. 749.000

incredibile con meno di lit. 750.000 puoi avere nel tuo amiga due computer puoi renderlo compatibile ibm in tutto per tutto, compatibile con il mouse, joystick, drive interno ed esterno (anche 5"1/4), parallela e seriale in linea. 1 mb di ram + orologio visto anche sotto amigados, ms-dos ultima versione + utility in omaggio. La scheda completa e semplicissima da installare, si infila nello slot dell'espansione di memoria!!! (nuova versione pal!!!).

ACTION REPLAY NOVITÀ

la prima cartuccia rivoluzionaria multifunzioni per amiga 500/1000 con opzioni di freeze: permette di sproteggere la maggior parte dei programmi in commercio (consentendoti di creare giochi di sicurezza per uso personale, inoltre permette di creare giochi trainer, (vite infinite ecc.). permette di bloccare un gioco in qualsiasi momento dal medesimo posto. salva una qualsiasi videata (disegno, testo) su disco, consentendoti una facile hardcopy anche su stampante. funzione moviola (rallenta programmi e giochi). potente virus-detector, sprinteeditor, oltre che ad un monitor straordinario per il linguaggio macchina. questo e molto, molto di più, ti aspetta in amiga action replay!!!
il tutto ad un prezzo eccezionale!
versione originale con manuale in italiano

L. 169.000

"AMIGA ADVANCED UTILITY KIT" NOVITÀ

**upgrade del software, notevolmente potenziato (professional trainer, sound tracker-ripper, nuovo convertitore di files compatattore) più numerose altre utility.
n.b. tutti i bug della precedente versione sono stati rimossi.
il tutto con un nuovo manuale complementare in italiano di oltre 20 pagine.
il costo? l. 29.000 originale e per chi lo acquista con la cartuccia solo**

L. 15.000

MOUSE SELECTOR NOVITÀ

novità che permette di connettere alla porta 1 (mouse) dell'amiga contemporaneamente il mouse ed il joystick e selezionare a piacere senza staccare ogni volta i cavi. utilissimo!!!

L. 29.000

A520 EXPANDER

(novità assoluta esclusiva newel)
finalmente una soluzione per lo scomodissimo modulatore tv (a520), con questo cavo speciale puoi tenere il modulatore a 20/30 cm dall'amiga senza più intralciare. utilissimo!!!

L. 29.000

DISK-PROTECTOR NOVITÀ

spesso per una piccola distrazione rischiate di danneggiare irrimediabilmente i vostri dischetti da virus, o semplicemente formattandoli ecc. con questo dispositivo hardware potete impedire che si possa scrivere sul disco indipendentemente dalla finestrella del disco, molto utile!

L. 29.000

PROLUNGA DRIVE

prolunga schermata per drive aggiuntivi.

L. 39.000

ALIMENTATORE STABILIZZATO PER AMIGA 500

L. 125.000

220V PROTECTION

spesso molti danni del vostro computer & periferiche (stampanti, monitor ecc.) sono dovuti a sbalzi di corrente, disturbi ed altro, con questa nuova presa multipla appositamente studiata per computer potete collegare fino a 8 apparecchi/periferiche proteggendoli, dotato di interruttore generale, utilissimo (funziona con tutti i computer).

L. 69.000

fish-disk aggiornati al n° 350 tutti!

SYNCRO EXPERT - VERSIONE III - NOVITÀ ECCEZIONALE
SERVE SOLO PER COPIE DI SICUREZZA AD USO PERSONALE

se hai l'amiga ed un secondo drive, questo prodotto non puoi assolutamente perderlo. qualsiasi programma, originale e non, potrai finalmente duplicarlo per le tue copie di sicurezza. copia qualsiasi formato, anche ms/dos 3.5", mac, atari, ecc. su dischi 3,5" fino a 80 tracce 2 facciate. semplicissimo da usare, non necessita di alcuna conoscenza. la sua forza è un chip custom lsi che si sovrappone al microprocessore copiando qualsiasi disco.
lit. 85.000 il solo copiatore. lit. 249.000 il copiatore più un secondo drive con sconnettore slim - meccanica citizen.

DISPONIBILE A MAGAZZINO
L'INTERA GAMMA
PROFESSIONALE AMIGA 3000

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

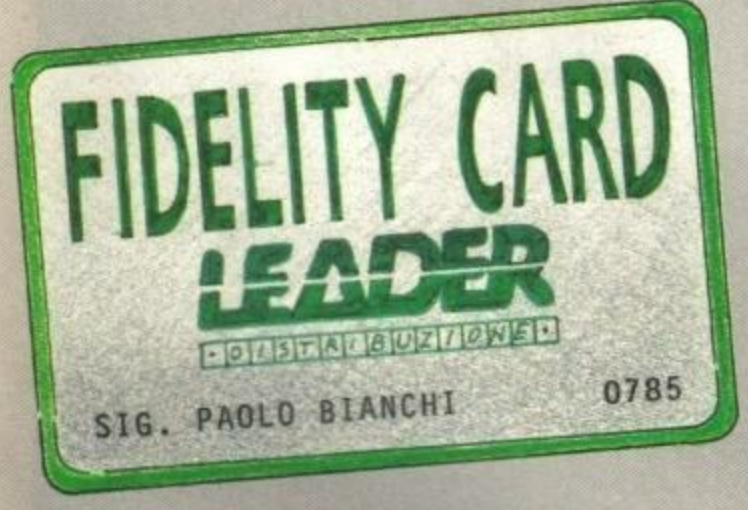
FIDELITY CARD

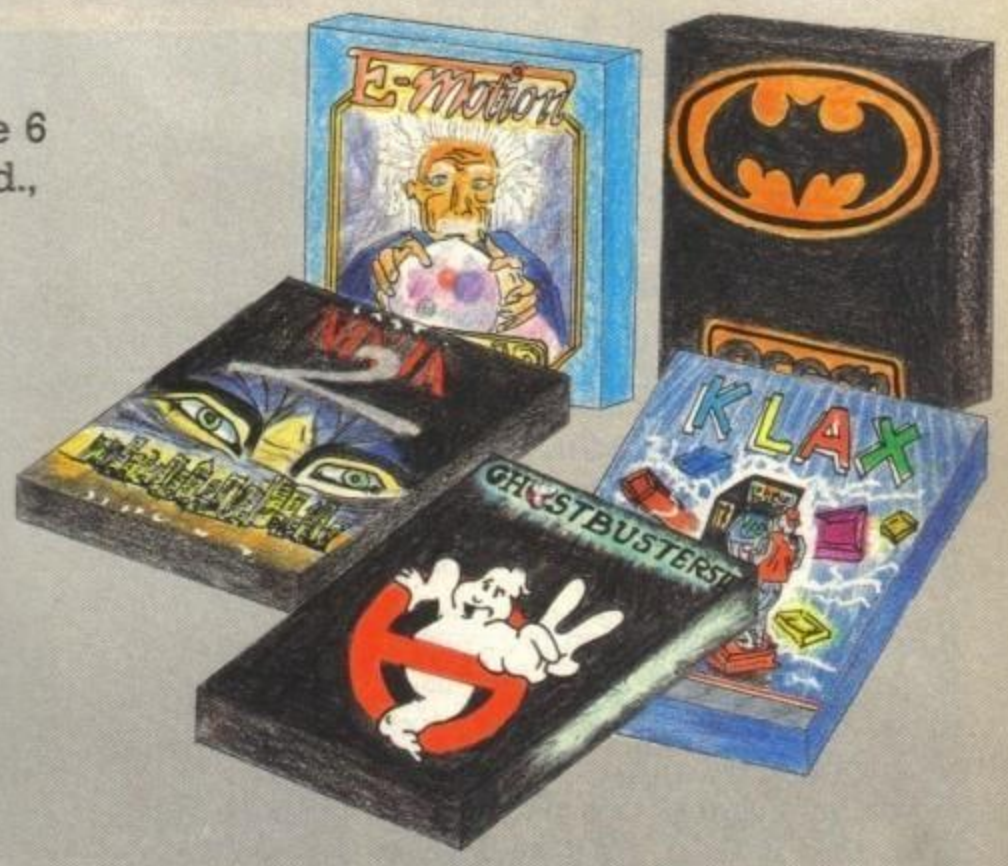
DA OGGI L'ORIGINALE FA LA DIFFERENZA

Dutch and Dutch

Acquista 6 videogiochi

Si, tutto ciò che devi fare è soltanto comperare 6 videogiochi originali da almeno L. 15.000 cad., nel periodo dal 01/10/1990 al 31/01/1991.





e avrai LEADER FIDELITY CARD

Spediremo, direttamente a casa tua, LEADER FIDELITY CARD personalizzata con il tuo nome: ti permetterà di approfittare, in tutto il 1991, di offerte speciali su videogiochi originali e di altri infiniti vantaggi. E non è finita .....

Riceverai anche una sorpresa

Infatti, insieme a LEADER FIDELITY CARD, ti sarà recapitato un regalo veramente ***ORIGINALE.***

SOFT center

Solo presso i SOFT CENTER

Corri subito nei negozi che espongono il marchio SOFT CENTER: troverai tutte le informazioni e le norme dell'operazione LEADER FIDELITY CARD.

VUOI UN ANNO PIENO DI SORPRESE?
TIENI IN TASCA LA TUA LEADER FIDELITY CARD!

Un piacere bestiale.... il piacere dell'originale

...zzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332-212...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GENIAS, AMIGA L.29.000

OVER TH

Lo sappiamo, ormai le vacanze estive sono solo un piacevole ricordo, ma non credo che nessuno rifiuterebbe l'occasione di tornare sulle spiagge di mezzo mondo, magari grazie al Beach Volley della premiata ditta Dardari Bros.

Il Beach Volley è uno sport relativamente giovane, che negli ultimi anni ha riscosso, tra il grande pubblico, un successo strepitoso. Gli ultimi campionati del mondo, tra l'altro si sono svolti proprio quest'anno in Italia, era dunque giusto che anche le case di software Italiane gli dedicassero un po' d'attenzione.

Ecco infatti che la Genias ha realizzato questo Over the Net che, a prima vista, sembra sbaragliare le precedenti simulazioni di questo sport prettamente estivo, ma diamo un'occhiata più da vicino...

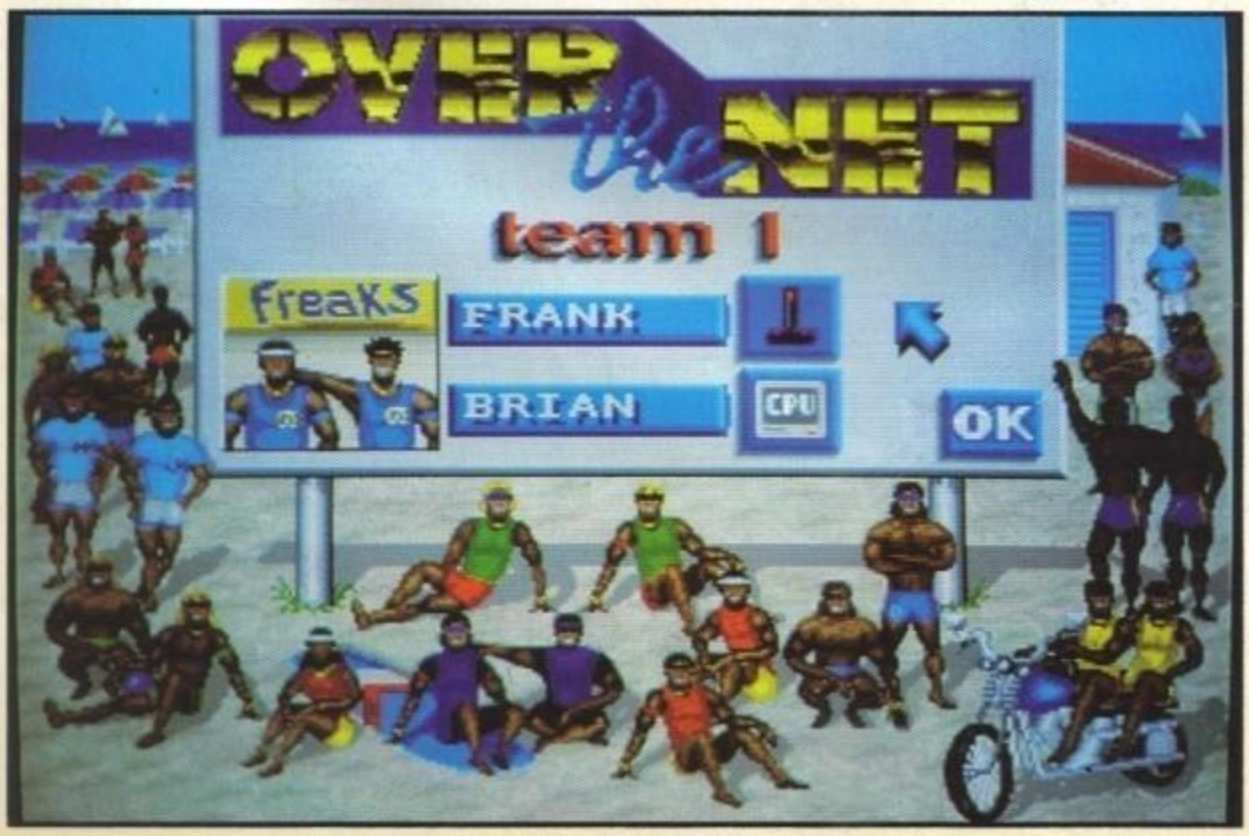
Dunque, tutti quanti conosciamo la Pallavolo, quanto meno per averla praticata a scuola, il Beach Volley altro non è che la sua trasposizione da spiaggia, diminuendo però il numero dei partecipanti da 12 a 4, cioè ogni squadra è composta da sole due persone, mentre le misure del campo di gioco restano invariate.

Le opzioni del gioco ci permetteranno di scegliere se disputare una partita singola o la Sea Cup, cioè un mega torneo, il numero dei set da disputare e se viene assegnato un punto anche su cambio battuta.

Nel caso della partita singola, la scelta della squadra viene fatta tra le otto disponibili, e scegliendo quanti giocatori umani partecipano attivamente al match, è possibile, grazie all'interfaccia Genias, giocare con quattro giocatori umani contemporaneamente.

Scegliendo l'opzione Sea Cup, nuovamente vi verranno mostrate le otto squadre, da cui potrete selezionare la vostra. Il massimo delle squadre "umane" consentite nel torneo sono tre, con la quarta gestita dal computer.

Naturalmente le compagini si affronteranno in tutte le sedi designate, che sono: Rimini, Ibiza, le Fiji, Miami Beach e le Seychelles, ogni località con caratteristiche e avversari differenti e sempre più abili.



Dopo ogni singola località visitata, verrà stilata la classifica, e la squadra che si è comportata peggio durante le tre partite a disposizione verrà eliminata e sostituita da una nuova. Logicamente se le squadre umane sono tre, è consigliabile cercare di eliminare il computer se vi è possibile.

Al termine dei cinque appuntamenti, la squadra che si è fregiata di maggiori successi sarà eletta vincitrice della tanto agognata Sea Cup da cui il torneo prende il nome.

La grafica è molto ben disegnata e curata, con la rete che si muove seguendo lo scroll dello schermo, una caratteristica che ha mandato in visibilio metà della redazione e l'ovalizzarsi della palla quando viene colpita in maniera particolarmente potente, come succede in tutti i

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E NET

cartoni del Sol Levante. Ci dicono dalla regia che per il movimento della palla e la posizione della relativa ombra sulla spiaggia, sono stati creati appositi algoritmi che si basano su reali leggi fisiche. Noi non ci siamo messi certo lì a calcolare e così via, però la precisazione era d'obbligo.

Amiga

Il beach volley ha indubbiamente i suoi fans, e questo è dimostrato dall'enorme successo di Beach Volley della Ocean. Ora i fratelli Dardari ci riprovano, e devo dire con successo. Il movimento dei giocatori è fluido e convincente, la stessa cosa vale per la grafica che dà l'impressione di essere su quella spiaggia. Il sonoro è nella norma, ma l'azione di gioco (specialmente in quattro) è molto accattivante e divertente. Figuriamoci, già giocare in due è più divertente (Max docet), in quattro poi! Esiste poi, piacevole aggiunta, un'opzione per selezionare se dare o no il punto ogni cambio palla, che permette di ricreare in un certo senso il coin-op Championship V'Ball, quello dei frankestain che giocano a beach volley, per intenderci. Provatelo senza timore.

Globale 89%

... a SASSUOLO ...

microinformatica
- Computer - Programmi - Formazione - Assistenza

IL TUO SOFT center VASTO ASSORTIMENTO DI VIDEOGAMES ORIGINALI
PER AMIGA • ATARI • PC MS-DOS • C64

NEW ORA ANCHE PROGRAMMI PROFESSIONALI INGLESI PER AMIGA

MICROINFORMATICA - P.zza Martiri Partigiani, 31 - 41049 Sassuolo (Mo) ☎ 0536/802955 - Fax. 0536/882654

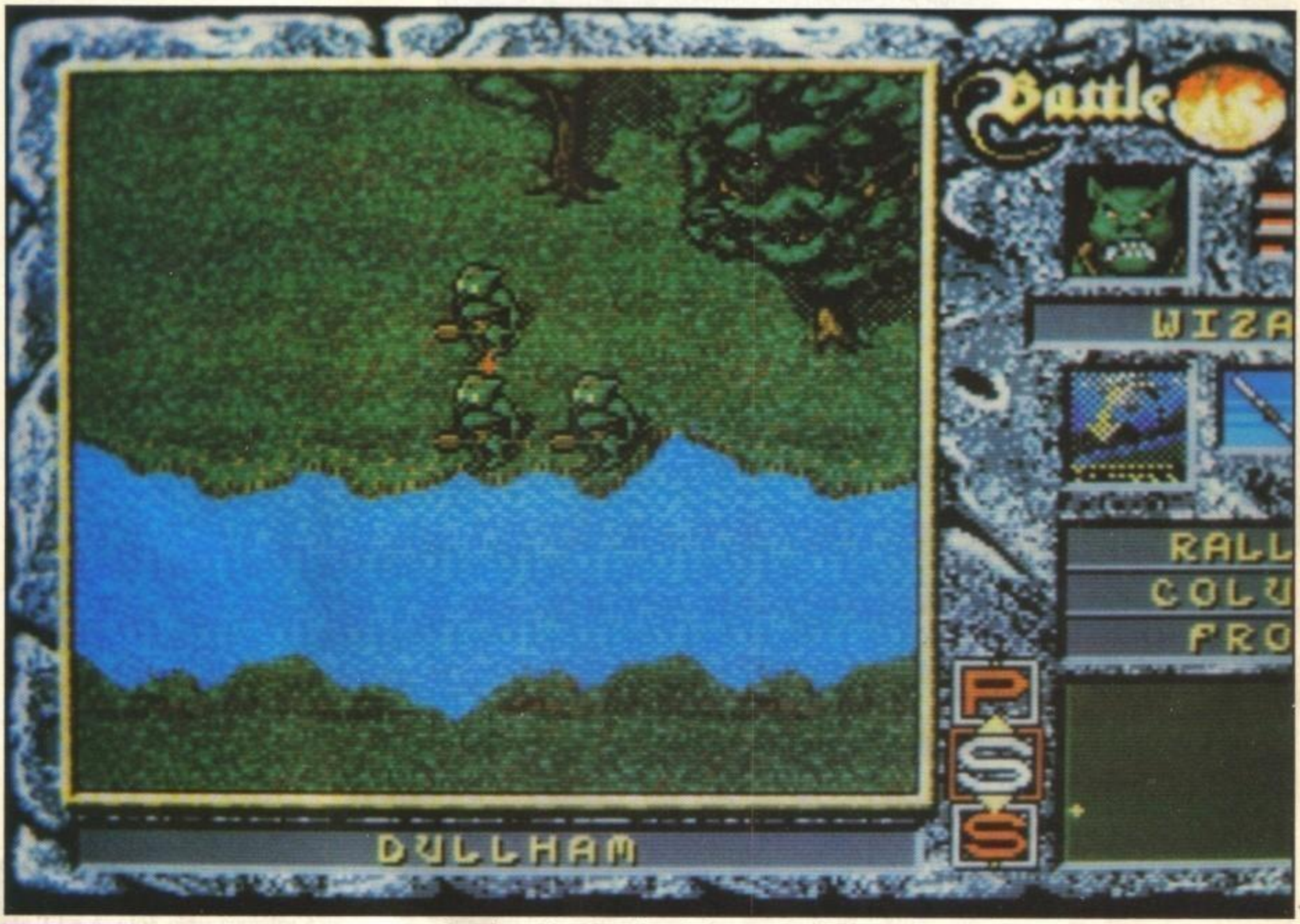
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PSS/MIRRORSOFT, AMIGA L. 59.000

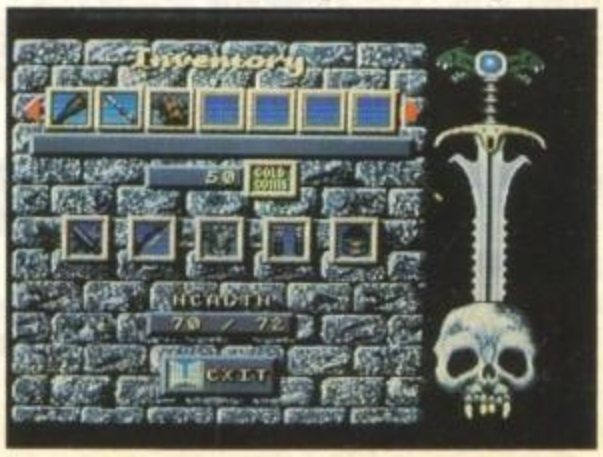
BATTLE



Gli RPG e i giochi di strategia nelle loro forme più svariate sono ormai diventati uno dei generi più prolifici con almeno un paio di titoli che vengono regolarmente pubblicati ogni mese, anche in questo numero pertanto non poteva certo mancare l'ennesimo gioco di ruolo arrivato sugli scaffali dei negozi in queste ultime settimane per la gioia di tutti i numerosi appassionati.

La vicenda che vi vedrà protagonisti colloca le sue radici nella notte dei tempi in un'epoca in cui le arcane forze della natura diedero forma a delle primordiali forme di vita divise in quattro diverse razze dalla caratteristiche fisiche e comportamentali molto differenti.

Gli elfi, amanti delle foreste, creature eleganti e misteriose, depositari dell'antico potere della magia, difensori dell'arte e della cultura, una specie fondamentalmente pacifica, ma allo stesso tempo ben in grado di difendersi da eventuali ingerenze nemiche. Ci sono poi i nani, dal fisico tozzo e grossolano, abituati a trascorrere le loro esistenze nelle profondità della terra lontano dalla luce del sole, espertissimi minatori possono essere molto ostili anche se risultano particolarmente disorganizzati. Gli umani invece orientavano ogni loro sforzo vitale alla subordinazione della natura e degli animali, popolo dall'attività frenetica per via di un ciclo vitale di gran lunga inferiore a quello delle altre razze, rifiutano la magia per affidarsi alle scoperte di un graduale processo scientifico. E per ultimi gli Or-



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER

chi, la loro natura è quella di crudeli guerrieri mossi semplicemente dall'ambizione più sfrenata di acquisire quanto più potere possibile sotto le proprie mani.
Per molti secoli queste quattro razze vissero e si evolsero pacificamente senza interferire una con l'altra, ma una progressiva espansione di tutte finì per provocare degli inevitabili scontri che divenirono ben presto sempre più frequenti finendo per degenerare in una sanguinosissima guerra. Esito di questo terribile scontro fu una desolante distruzione nelle terre di Aran. Una profezia dice però che un giorno verrà un insuperabile combattente che saprà con le sue virtù riunire le quattro corone e ristabilire pace e serenità in queste regione remote. Come era facile presagire tocca a voi l'arduo compito appena citato, il tutto tenendo ben presente le quattro regole fondamentali di convivenza che si sono instaurate nel corso dei secoli: i Nani odiano gli Elfi e gli Orchi, gli Elfi detestano i Nani e gli Orchi, gli Umani non sopportano nessuno, ma in particolare gli Orchi che dal canto loro odiano qualunque altra creatura indistintamente.
Dopo questa prefazione siete nella condizione di poter scegliere il personaggio della razza che preferite valutandone attentamente le caratteristiche e quindi dare inizio al gioco. Lo schermo è diviso in due parti a sinistra c'è la rappresentazione grafica del territorio in cui vi muovete, mentre a destra si trovano le varie icone che permettono di accedere ai menu secondari; per il resto dovrete esplorare la vastissima area di gioco vedendovela con i soldati nemici e con le mostruose creature che abitano la regione, nel frattempo cercate di raccogliere gli oggetti indispensabili a proseguire nella missione e risolvere i vari enigmi cui sarete sottoposti facendo anche molta attenzione alle voragini che si aprono improvvisamente nel terreno terminando in questo modo la maggior parte delle mie partite, a voi adesso l'arduo tentativo di fare meglio, auguri!

Amiga

Battle Master appartiene sicuramente al filone dei giochi di strategia, ma allo stesso tempo può fare affidamento su un'azione più propriamente arcade di quanto non lo siano molti altri titoli in circolazione (come quelli della serie Forgotten Realms per esempio); la parte strategica e più specificatamente di ruolo (per tutto quello che i riguardai personaggi, il sistema degli incantesimi, dei punti ferita...) viene infatti ottimamente integrata ad una componente di "esplorazione attiva" che lo rende particolarmente appetibile anche per chi non è solito apprezzare più di tanto il genere. Realizzato discretamente con una buona grafica e notevole profondità è indubbiamente un buon prodotto che soddisferà i giocatori più esperti così come quelli che per la prima volta si cimentano con un gioco di questo tipo.

Globale 82%

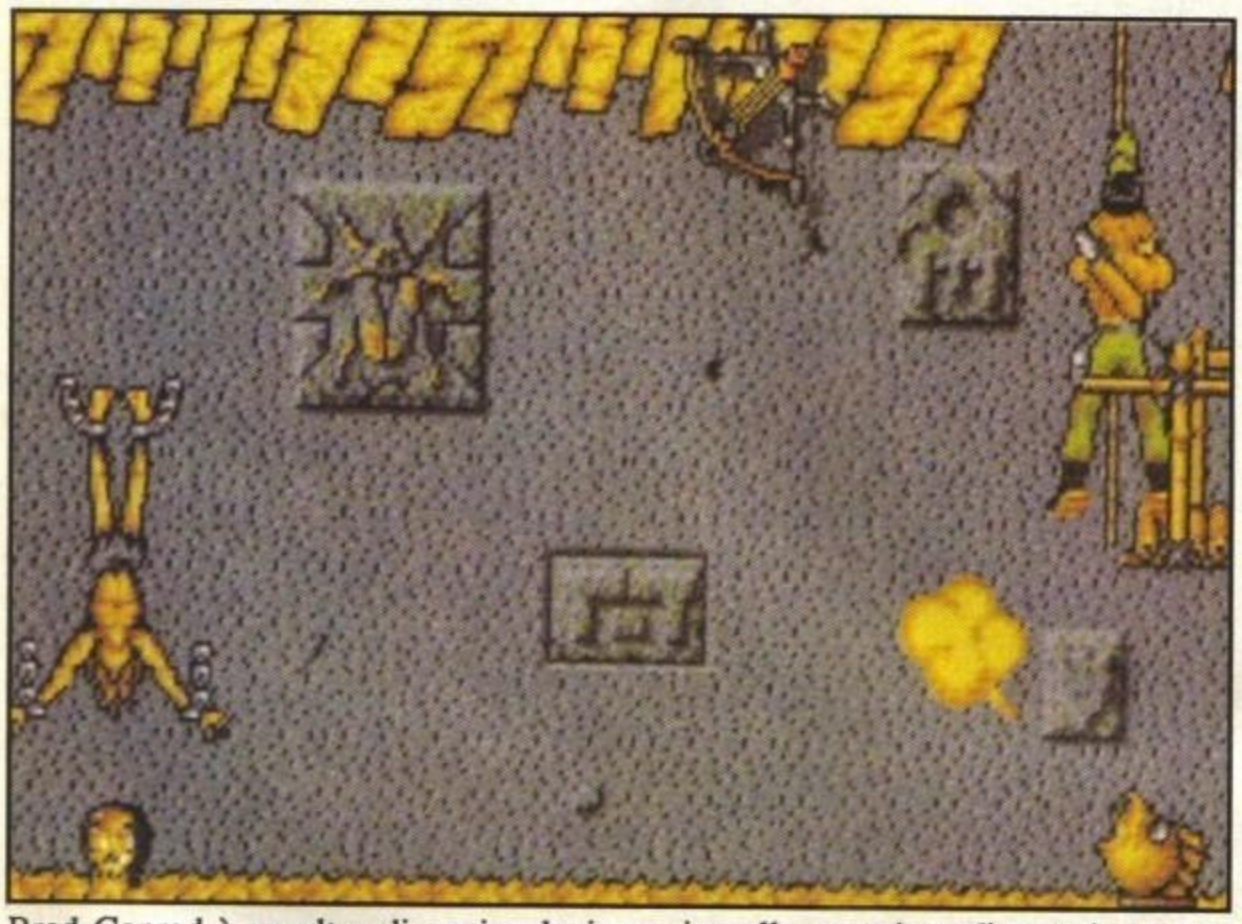
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

U.S. GOLD, AMIGA/PC L. 29.000

GOLD O AZTE

Cosa fanno i reduci del Vietnam tornati a casa? Alcuni sono aviatori, altri hanno ripreso i vecchi lavori, e poi c'è chi va in sud America a fare carneficine...



Bred Conrad è un altro di quei reduci del Vietnam con lievi, si fa per dire, problemi psichici. Quando i proiettili cominciavano a volare intorno a lui, perdeva il controllo e ormai era solo di impiccio nella Special Force Commando. La sua avventura inizia negli Stati Uniti d'America, i famosi SUA (come? Non si scrive così?). Annoiato e senza il becco di un quattrino, Bred abita con l'anziano zio Milo, che fortunatamente non è parente della Sandra famosissima (!) In Italia. Vivere con uno psicopatico che, al minimo rumore sospetto, perde il controllo di se stesso, non è certo lo stile di vita ideale per un uomo dell'età di Milo, che finisce ben presto col passare a miglior vita. Bred è rimasto sconvolto dalla morte dello zio, ma, con l'appartamento tutto per lui, non resiste alla tentazione di organizzare un party con i vecchi amici. Alcuni giorni dopo gira la casa da cima a fondo, in cerca di soldi che il buon vecchio Milo, pace all'anima sua, poteva aver nascosto. Così cercando finisce col trovare degli appunti che lo zio aveva nascosto tra alcune foto piccanti di simpatiche e disinibite signorine. Dagli appunti risulta che Milo avesse svolto delle ricerche sugli aztechi, ricostruendo così la storia di un certo Don Giovanni, da non confondere con il mitico donnaiolo protagonista, tra l'altro, di un'opera di Mozart (mamma mia che cultura che ho!). Questo signore era un nobile spagnolo che invase il Messico nel 1615. Come il nostro Bred, anche il nostro conquistadore era uno psicopatico, e decimò migliaia di aztechi prima di giungere alla sua meta: la mitica tomba di Quetzacoatl. La tomba traboccava di tesori, ma, prima che potessero appropriarsene, Don Giovanni ed i suoi uomini furono attaccati dalle popolazioni del luogo e solo lui si salvò per raccontare questa storia.

Assieme agli appunti, Bred trova anche la mappa della tomba e, senza perdere tempo, vola in sud America con l'aiuto di un amico aviatore, anche lui reduce del Vietnam e compagno d'armi del nostro eroe. Lo schema del gioco ricorda molto Barbarian I, quello della Psygnosis, con la stessa pessima animazione e schema di gioco. Il personaggio può compiere diverse azioni come: correre, saltare, fare lunghi salti mortali, salire su scale e corde. Ora è il vostro turno di raggiungere la mitica tomba sterminando chiunque vi si ponga innanzi; il vostro armamento consiste in una pistola Browning che però, in caso di necessità, può essere rapidamente trasformata in un arco.

Alla base dello schermo ci sono tutte le informazioni di cui avete bisogno durante il gioco: proiettili, vite, energia, tesori collezionati, l'attuale utilizzo dell'arma e la percentuale di strada che avete percorso. C'è poi l'interessante opzione di salvataggio della partita,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OF THE CS

molto utile per superare schemi del gioco particolarmente difficili. Inoltre ci sono quattro opzioni speciali selezionabili solo da alcune sezioni del gioco.
Bè, cosa aspettate? L'oro degli aztechi è da qualche parte che attende solo di essere recuperato!

Amiga

Presentazione nella norma con le solite opzioni e voi che vi paracadutate sulla zona della tomba. Ottima la grafica, varia e dettagliata, danneggiata però dall'animazione estremamente lenta, soprattutto quella del protagonista e dallo scrolling per niente fluido. Gli effetti sonori campionati sono buoni e la musichetta di accompagnamento non è niente di particolare. Appena caricato il gioco appare piuttosto difficile; sin dall'inizio si incontrano molte trappole, e ci vorrà tempo per impratichirvi col sistema di controllo e con lo schema di gioco. Vi sarà veramente utile l'opzione di salvataggio per memorizzare la vostra posizione. Ma se avrete la costanza di andare avanti, la varietà degli schemi di gioco e della grafica non vi lasceranno delusi.

Globale 79%

Dr. SOFT & Mr. HARD snc
THE SOFTWARE HEADQUARTERS FOR "KIDS" OF ALL AGES

SOFTWARE - HARDWARE
VIDEOGAMES
& ACCESSORI

QUELLO CHE AVETE SEMPRE DESIDERATO PER IL VOSTRO PERSONAL COMPUTER
MA NON AVETE MAI OSATO CHIEDERE !!!

00199 Roma - Via Amatrice, 24 (Parallela V.le Libia) 8389183

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ELECTROCOIN, AMIGA

MR. DO! RUN

IL simpaticissimo MR DO è stato indubbiamente uno dei personaggi più significativi fra quelli che hanno ispirato i primi coin-op del decennio scorso, in particolare modo il primo riscosse un enorme successo (ed è stato forse uno degli arcade a cui ho giocato di più in assoluto insieme a Crazy Kong, ndMax), ma anche il seguito che uscì a distanza di un'annetto non era niente male. Questa conversione riguarda invece il terzo e più recente titolo della serie che nonostante la sua similarità con l'originale presenta ugualmente alcune differenze...

Una volta indossato il bel completino rosso a pallini bianchi da pagliaccio con tanto di cappello con pon-pon in testa, raccolta una pallina esplosiva da portarsi dietro per i casi d'emergenza e fatti i debiti scongiuri siete a questo punto pronti per addentrarvi nel mondo incantato di Mr Do.

Ogni schermo è costellato di pallini bianchi disposti su piani differenti che vanno raccolti tutti per poter passare a quello successivo, il problema è che in giro si trovano anche numerose creature tutt'altro che amichevoli il cui unico scopo è quello di eliminarvi dalla circolazione; qualora lo reputiate indicato potete sempre ricorrere alla vostra sfera che elimina il primo nemico che incontra o rimbalza sulle pareti tornandoci in mano, ma non dovete abusare di questa preziosissima arma in quanto prima che si ricarichi completamente dovrete prima raccogliere degli altri altri puntini. Importante è anche la linea continua che lasciate dietro di voi, ogni volta infatti che con la vostra traccia disegnate una linea chiusa tutto quanto è racchiuso all'interno cambia colore e nel caso dei pallini si tramutano in frutti dal punteggio molto più elevato. Allo stesso tempo potrebbero saltare fuori anche delle icone particolari che consentono di superare subito lo schermo, di ottenere un gratificante bonus numerico o di far uscire una delle lettere che compongono la parola "extra" e che una volt completate vi frutterà un vita aggiuntiva. In giro per gli schermi ci sono poi anche dei rulli che se spinti al

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RUN ATOMIX

momento giusto vi libereranno di tutti i nemici che si trovano sulla loro traiettoria agevolandovi non poco il secondo modo per superare lo schermo e cioè l'eliminazione totale di tutte le creature presenti. Non ti resta che correre Mr Do, riuscirai a tirarti fuori anche da questo nuovo impaccio?

Amiga

Fra tutti e tre i giochi ispirati all'intraprendente Mr Do questo terzo è indubbiamente quello meno originale e forse anche quello di minor successo (almeno se raffrontato a quello conseguito dai due predecessori le cui eventuali conversioni future, specie se realizzate bene come sul vecchio Commodore, sarebbero per quanto mi riguarda molto ben accette), ad ogni modo la versione casalinga è in tutto simile al coin-op originale e come tale può già vantare su un discreto numero di ammiratori; per il resto tecnicamente piuttosto mediocre deve essere premiato per come risulta subito pregevolmente giocabile e divertente, ma non vale la pena fare follie per accaparrarselo.

Globale 70%

Dunque, due molecole di idrogeno più una di ossigeno danno origine all'acqua e fin qui ci siamo, ma poi? Non mi resta che ripassare tutto grazie alla Thalion ed alla loro ultima produzione, Atomix!

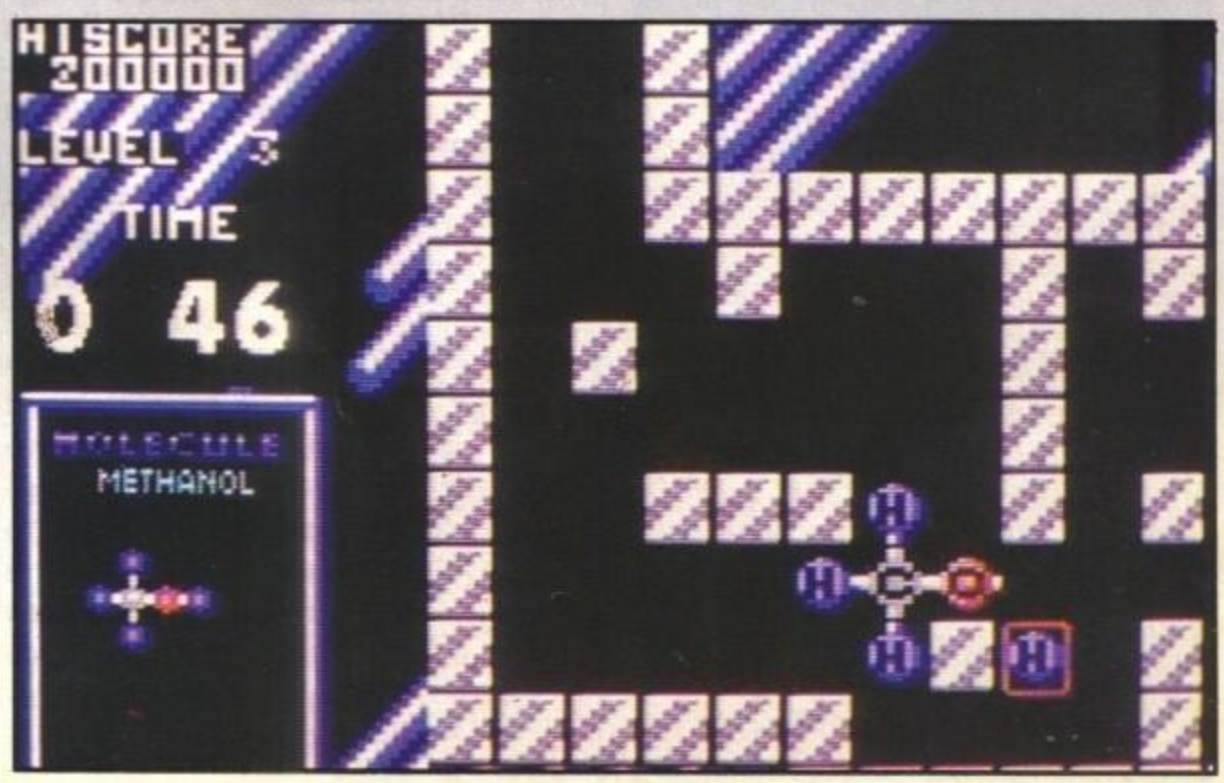
Concetto semplice, ma interessante quello di Atomix: bisogna riunire in una particolare sequenza diversi atomi così da formare molecole di diversi composti chimici. Per riuscire nell'ardua impresa è necessario "lanciare" i vari atomi a destra e manca: già, lanciare, perché gli atomi si fermano solo quando incontrano un altro atomo o un muro. Inutile dire che Atomix richiede almeno un briciolo di astuzia, se si vuole evitare che tutti gli atomi finiscano in un angolo senza possibile via d'uscita.

Avversario numero uno è il tempo, allo scadere del quale appare la fatidica scritta di Game Over. Ma non abbiate problema: se avete ottenuto un punteggio alto, potete sempre barattare diecimila punti in cambio di un credito, per continuare bellamente la vostra partita. Questa si chiama onestà! E poi... E poi... E poi basta! Ve l'avevo detto che Atomix è basato su un'idea semplicissima e pochissimi sono anche gli optionals aggiunti in seguito: uno o due giocatori e possibilità di secgliere tra livello facile o difficile. Insomma, considerando che ci sono solo trenta livelli, è davvero un po' pochino o no Thalion?

Amiga

Questo Atomix è davvero un'arma a doppio taglio: appena caricato acchiappa immediatamente per il suo concetto semplicissimo, ma avvincente. Purtroppo dopo la prima partita ci si ricrede immediatamente ed il motivo di ciò è presto spiegato: è troppo facile! Una volta scoperto dove vanno posizionati gli atomi centrali è una mezza cavolata terminare la composizione della molecola. Peccato, perché poteva essere davvero un bel gioco, se solo avessero aggiunto un bel po' di livelli in più ai trenta originali. Mi dispiace, ma devo confermare la bocciatura in chimica per la Thalion!

Globale 69%



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

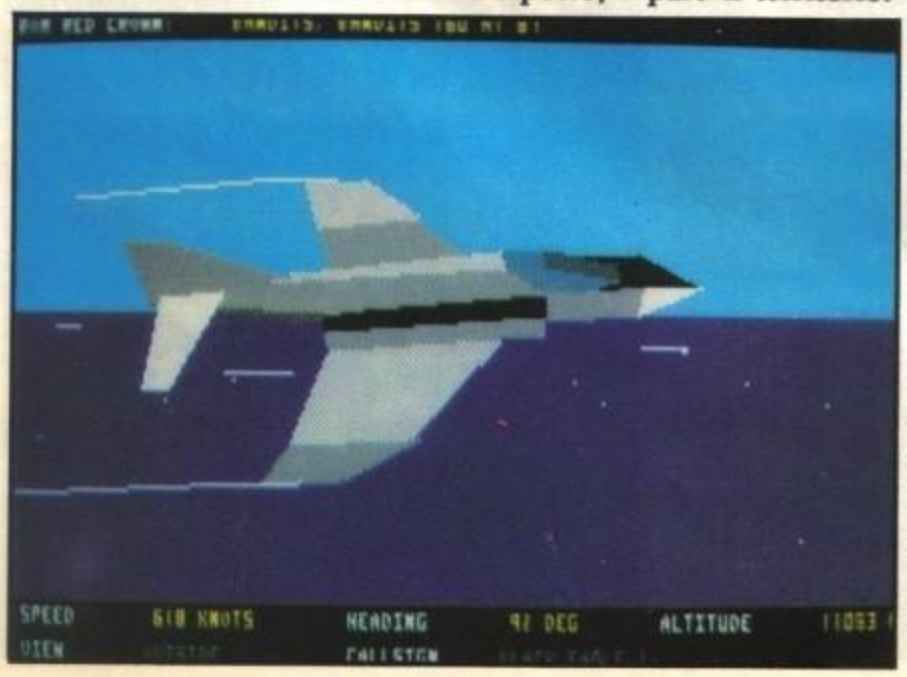
http://www.oldgamesitalia.net/

SPECTRUM HOLOBYTE, PC EGA/CGA L. 79.000

FLIGHT O
INTRUDE

L'Intruso è lassù in cielo. Dove? Lo sa solo il suo pilota, ma non preoccupatevi: presto o tardi annuncerà la sua presenza con una dilaniante salva di bombe. Peccato esere a terra a far da spettatori (e bersagli), no? Ma non c'è problema: adesso POTETE pilotarlo. E potete anche sedervi ai comandi di un Phantom, con lo stesso programma!

Scenario: la guerra aerea contro il Vietnam settentrionale. Una guerra che ancor oggi è la vergogna degli americani, nella quale l'Intruso ha dato bella prova di sé. Ma che è esattamente questo Intruso? Basicamente si tratta di un aereo biposto, il cui ruolo è il bombardamento con ogni tempo. E dotato del solo armamento aria-terra, e d un sistema di elaborazione - detto DIANE - che serve per rilevare bersagli con qualunque tempo e per mappare il territorio. Questo dispositivo, da solo, serve ad assicurare all'Intruso una relativa immunità, per il semplice fatto che i vecchi MiG (17 "Fresco", 19 "Farmer" e 21 "Fishbed") con il brutto tempo restavano sempre buoni buoni a terra. Ho citato anche il Phantom, e infatti questo famoso aereo era spesso l'angelo custode degli Intrusi quando i MiG ronzavano troppo vicino e la missone doveva avvenire col bel tempo.



La novità introdotta da FOTI è che non siete più soli nel blu dipinto di blu, o almeno non sempre. E stata infatti ricreata la presenza degli aerei alleati, per cui i "joystick roventi" sono avvisati: prima si identifca il bersaglio, poi si spara.

Passiamo ai dettagli del gioco vero e proprio. All'inizo inseriamo il nome del nostro pilota e il suo codice di chiamata, e quindi appare un menu di possibil operazioni. Esiste una seconda lista di equipaggi per gli Intrusi e i Phantom, tra cui potete scegliere qureli che preferite. La scelta ha importanza, perché costoro saranno i piloti dell'aereo quando inserirete il modo automatico; potranno fare pressoché tutto per o, ma naturalmente il vostro pilota non beccherà neanche mezzo punterello. Fatevi animo, quindi: se vole-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

F THE R

te punti e medaglie dovrete darvi da fare.
Qual è la differenza pratica tra il volo sull'Intruso e sul Phantom? Essenzialmente, il Phantom è un vero aereo da combattimento, con il quale possiamo veremente dare qualche rogna ai MiG. Questo per il semplice fatto che l'Intruso è un efficacissima piattaforma per armi aria-terra, ma non ha nemmeno un fucilino di latta per sparare ai MiG, per tacer dei missili. l Phantom invece può portare Sidewinders e Sparrows, ma neppure lui ha un cannone. O meglio, lo F4J - il modello di Phantom usato dalla Marina in Vietnam - non ha il cannone, mentre lo F4E ce l'ha. Il Phantom che piloterete è una via di mezzo, ossa uno F4J con il cannone (Aha!), ma giustamente il manuale consigla di non usarlo se volete essere realistici: è stato aggiunto solo per i duellatori incalliti.
Tutto questo serve per chiarirvi un po' le idee: se, alla cloche di un Intruso avete la scalogna di incappare nelle attenzioni indesiderate di un MiG, potete solo tentare manovre pazze e chiedere aiuto via radio al Phantom più vicino. FOTI, però, vi lascia un'altra possibilità: potete in ogni momento pilotare qualunque aereo volete (se ce ne sono almeno due e NON i MiG, ovviamente), in modo tale che appena qualche "tovarish" si azzarda a mostrare la stella rossa potrete fulmineamente proiettarvi ai comandi di un Phantom per seminare morte ultraviolenta.
Sul menu principale potrete scegliere anche di agire come CAG, ossia Comandante di Gruppo Aereo (da non confondersi con l'antidiluviana scheda CGA). Questo ruolo è essenzialmente tattico: dovrete ragionare sulla mappa per scegliere i punti di destinazione delle missioni. Dovrete definire per ognuno la posizione (in coordinate!), l'operazione che vi si deve eseguire - sgancio di una bomba, atterraggio, virata, ecc. - e il tempo stimato di arrivo. Quest'ultimo è importante, perché, compatibilmente con il consumo, ci sono missioni in cui si procede ad ondate ed è importante creare il giusto intervallo. Non è tutto qui, naturalmente, ma lascio a voi scoprire le possibili sfaccettature di questo delicato mestiere. E, naturalmente, giocando come CAG nessuno vi vieterà di pilotare anche l'aereo: ecco un impegno di portata quasi sovrumana.
A bordo degl aerei avrete pannelli e comportamenti distini per i due velivoli, con in più tutta una serie di visuali esterne panoramiche e la possibilità di uno zoom continuo. La parte sonora, invece può usare i suoni classici PC, e se avete almeno un 286 con 12 MHz potrete sentre effetti digitalizati - sempre con l'altoparlantino - o la scheda AdLib.
Completa il quadro una serie completa di opzioni per variare la difficoltà del gioco: potrete azzerere o dimezzare il consumo di combustibile, eliminare l'effetto dei "g", prendere un motore realistico o uno di facile guida, scegliere e circoscrivere l'attività nemica, e via dicendo. Il punteggio salirà proporzionalmente alle grane che vi siete autoregalati, e ricordatevi che dietro l'angolo vi aspettano lussuose e prestigiose medaglie (99,99% di piombo con tracce d'oro falso).
Per ciò che riguarda la configurazione, sarebbe auspicabile avere un po' di MHz (ma no!), è obbligatorio avere i fatidici 640 K, e il gioco funziona in EGA o in VGA - giusta vendetta nei confronti dell'orrida e antiquata CGA - ma le differenze tra i due modi sono ridotte. Il sonoro supporta la scheda AdLib, ma incredibilmente con questo gioco è decisamente meglio ascoltare il solito altoparlantino. I dischi sono solo da 5,25", uno da 1,2M e uno da 360K, rendendo impossibile giocare con i soli lettori a bassa capacità. C'è anche un manuale di oltre 150 pagine, un libretto di rferimento, un opuscolo sull'Intruso e - ciliegina finale - il romanzo "Flight of the Intruder" nell'edizione originale inglese.

PC

Ci regala una fluida grafica solida in 3D e "Flight of the Phantom", dato che gli aerei da simulare sono due, sdoppiando effettivamente il gioco. E molto sofisticato come realismo tattico, come notiamo giocando come CAG, e nel complesso è un prodotto bello e riuscito. Meno belli sono piccoli particolari nella simulazione di volo non propri giusti, e per certuni potrà essere troppo lento, mentre in effetti dà un corretto senso delle velocità e distanze in gioco. Per chi sa l'inglese, l'idea di includere il romanzo è ottima.

Globale 86%

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO

Il ***negozio*** è a **Milano** centro
(p.zza Cordusio MM1)
via San Prospero 1

Catalogo comparato dei videogiochi esclusivamente originali 16 BIT

prezzi in migliaia di lire

LEGENDA: $ = 3.5 · * = 5.25 · + = 3&5

	AMIGA	ATARI ST	MS/DOS	SCHEDE
688 ATTACK SUB	SI	45	....	72+ HCEV
A-10 TANK KILLER		....	....	69+ CEV
ADIDAS TIE BREAK	SI	29	39	....
ALL DOGS GO TO HEAVEN		59	....	59*$ CE
ALL TIME FAVOURITES		45	....	45$* HCE
AMERICAN CIVIL WAR I		....	....	72* HCEV
ANARCHY		29	....	....
ANTHEADS - Esp.IT CAME DESERT		39	....	....
ART OF CHESS		18	....	....
ASTATE		49	49	....
ASTERIX	SI	45	....	45$* CEV
ATOMIX		29	....	29$* CEV
AUSTERLITZ		49	49	49+ CE
B.S.S. JANE SEYMOUR	SI	49	....	....
BACK TO THE FUTURE II	SI	49	49	49+ HCEV
BAD BLOOD		....	....	59$* HCEV
BALANCE OF THE PLANET		....	....	69$* CEV
BARBARIAN II	SI	....	....	39* CE
BATMAN THE CAPED CRUSADER		....	....	29$* EV
BATMAN THE MOVIE	SI	....	29	29+ CEV
BATTLE MASTER		59	....	....
BEACH VOLLEY		39	....	....
BILLIARDS SIMULATOR	SI	....	....	50$*
BLACK TIGER	SI	29	....	....
BLUE ANGELS		42	49	45$ HCEV
BOMBER BOB	ITA	29	....	....
BOULDERDASH CONSTRUCTION KIT	SI	....	18	....
BREACH 2		49	49	49$* CEV
BUBBLE+		39	39	....
BUCK ROGERS COUNTDOWN DOOMSDAY		....	....	79$* CEV
BUDOKAN	ITA	49	....	59*$ HCEV
BUGGY BOY		15	....	....
CADAVER		....	49	....
CALIFORNIA CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24$ HCE
CASTLE MASTER	SI	25	29	29$* HCE
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	....	....	49$* EV
CHAMBERS OF SHAOLIN		18	....	....
CHAMPIONS OF KRYNN		69	....	69$*
CHAOS STRIKES BACK esp DUNG.MS		....	49	....
CHESS PLAYER 2150		....	....	59* HCEV
CHICAGO 90	SI	38	38	....
CHRONOQUEST II		69	69	....
CIRCUIT'S EDGE		....	....	59* CEV
COMBO RACER	SI	29	29	....
COMIC SETTER		89	....	....
CONQUEROR	SI	49	....	49$* HCEV
CONQUESTS OF CAMELOT		69	....	79+ HCEV
CORPORATION	SI	59	....	....
CROSSBOW	SI	39	....	....
CYBER WORLD		29	....	....
DAMES SIMULATOR	SI	42	....	42* HCEV
DAMOCLES		39	....	....
DAVID WOLF SECRET AGENT		....	....	69* CEV
DAY OF THE VIPER		38	....	....
DAYS OF THUNDER	SI	49	49	49$* CEV
DEATHRACK	SI	....	....	29+ CEV
DEFENDER OF THE CROWN	SI	....	....	69+ CE
DEFENDERS OF THE EARTH	SI	39	....	....
DEJA VU II		....	....	49* EV
DELUXE ANIMATION		....	....	299+ V
DELUXE PAINT II	SI	99	....	....
DELUXE PRINT II		149	....	....
DIE HARD		....	....	49+ CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	29	....	29* CE
DRAGON WARS		....	....	72+ CEV
DRAGON'S LAIR	SI	109	99	99*$ E
DRAGON'S LAIR 2 SINGE'S CASTLE	SI	99	....	....
DRAGONFLIGHT		49	....	....
DRAGONS BREATH	ITA	49	....	....
DRAGONS OF FLAME AD&D	SI	59	....	59*$
DRAGONSTRIKE		69	....	69* CEV
DRAKKHEN	SI	59	59	59$* HCE
DUGGER		18	18	....
DUNGEON MASTER		49	49	....
DUNGEON MASTER ASSISTANT VOL I		....	....	69* C
DYNASTY WARS	SI	25	....	....
E-MOTION	SI	25	....	29$* CEV
EARL WEAVER BASEBALL		....	....	45* C
EAST VS WEST BERLIN		49	....	49*$ HCEV
EL CAPITANO TRUENO	SI	....	....	29$*
EMLYN HUGHES SOCCER	SI	39	....	....
EMMANUELLE		28	....	28$ CE
EMPIRE	SI	45	....	59+ CE
ESCAPE FROM HELL		....	....	69*$ CEM
ESCAPE FROM ROBOT MONSTERS		25	....	....
EUROPEAN CHALLENGE esp. DUEL		24	....	24*$ HCE
EUROPEAN SPACE SIMULATOR	ITA	....	....	69*$ HCV
EXPANSION KIT FOOTBALL MANAG 2	SI	24	....	....
F-16 COMBAT PILOT	SI	59	....	59$ E
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69	69	99$* HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	49	49	....

	AMIGA	ATARI ST	MS/DOS	SCHEDE
FAERY TALE		49	....	69+ CE
FALCON		69	....	....
FALCON A.T.		....	....	89+ EV
FALCON MISSION vol.2 esp.		39	39	....
FAST LANE		28	....	....
FERRARI FORMULA ONE	SI	38	45	45*$ HCE
FIGHTER BOMBER	SI	59	....	69* CEV
FIGHTER BOMBER ADVAN.MISSION	SI	29	29	29* CEV
FIRE AND BRIMSTONE		39	....	....
FIRE POWER		....	....	45+ CE
FIREKING		....	....	72* CEV
FLIMBO'S QUEST	SI	29	....	....
FLOOD	SI	49	49	....
FOOTBALL MANAGER WORLD CUP ED.	SI	44,9	....	46,90+°
FULL METAL PLANET	SI	38	....	38$ HCE
FUTURE CLASSICS COLLECTION		....	....	49*$
FUTURE WARS		....	....	59*$ HCEV
GETTYSBURG THE TURNING POINT		....	....	59* C
GHOSTBUSTERS II	SI	49	....	49* CEV
GHOSTS'N GOBLINS	SI	29	....	....
GOLD OF THE AMERICAS		72	....	....
GRAND PRIX CIRCUIT	SI	....	....	69*$ HCE
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	....	45*$ C
GUNBOAT		....	....	59$* HCEV
GUNSHIP	SI	....	....	69* HCE
HARDBALL II		49	....	38*$ HCE
HARLEY-DAVIDSON		49	....	49$* CE
HARPOON		....	....	79* E
HEAVY METAL		49	....	....
HERO'S QUEST		59	....	99+ HCEV
HEROES		49	....	....
HIGHWAY PATROL 2	SI	39	....	....
HILLSFAR AD&D		....	....	59* CE
HOCKEY PISTA	ITA	....	25	....
HOLE-IN-ONE MINIATURE GOLF		69	....	....
HONG KONG PHOBEY	SI	18	....	....
HOSTAGES	SI	....	....	50$ HC
HUMAN TORCH AND THE THING		....	....	29*
ICEMAN		69	....	79+ HCEV
IMPACT		....	....	15$*
IMPERIUM	SI	45	....	....
IMPOSSIBLE MISSION II	SI	15	....	....
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	....	45*$ CEV
INDY The Action Game	SI	25	....	29$*
INDY The Graphic Adventure	ITA	59	....	59*$ CEV
INFESTATION		39	39	69+ HCEV
INTERN. 3D TENNIS	SI	39	....	....
INTERN. CHAMPIONSHIP WRESTLING	SI	29	....	....
IT CAME FROM THE DESERT		49	....	....
IVANHOE		49	49	....
JACK NICKLAUS		....	38	38$ HCE
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		24	....	24*$ HCE
JUMPING JACK SON	SI	39	39	....
KEEF THE THIEF		59	....	59*$ CEV
KENNEDY APPROACH		59	....	....
KHALAAN		49	....	49$* HCEV
KICK OFF 2	SI	29	29	....
KING'S BOUNTY		....	....	69$* HCEV
KING'S QUEST 1,2,3 TRILOGY		....	....	79+ HCEV
KING'S QUEST IV Perils Rosella		59	....	69+ HCEV
KNIGHTS OF LEGEND		....	....	49* HCE
KNIGHTS OF THE CRYSTALLION		39	....	....
KRYPTON EGG		....	39	....
LARRY I LAND OF LOUNGE LIZARDS		....	....	49+ HCEV
LARRY II LOOKING FOR LOVE		69	....	59+ HCEV
LARRY III		69	....	99+ HCEV
LAST NINJA 2	SI	49	49	49* CEV
LEGEND OF FAERGHAIL		49	....	....
LHX ATTACK CHOPPER		....	....	109+ CEV
LIVINGSTONE 2	SI	....	39	....
LOOM		69	....	49$* CEV
LORDS OF THE RISING SUN		69	....	....
LOST DUTCHMAN MINE	SI	39	....	....
LOST PATROL		49	....	....
LOW BLOW	SI	....	....	49*$ CE
MAN HUNTER 2 SAN FRANCISCO		59	....	69+ HCEV
MANCHESTER UNITED FOOTBALL	ITA	49	49	49$*
MANHUNTER 2		....	....	59+ HCEV
MANIAC MANSION		59	....	59* HCEV
MANIX	SI	49	....	....
MARBLE MADNESS	SI	....	....	45* C
MATRIX MARAUDERS		29	....	....
MECHWARRIOR		....	....	59+ EV
MICROPROSE SOCCER	SI	....	....	49*$ HCE
MIDNIGHT RESISTANCE		29	39	....
MIDWINTER		69	69	79$*
MIGHT AND MAGIC II		69	....	69* HCEV
MINDROLL		39	....	....
MINES OF TITAN		....	....	29+ CEV
MINI PUTT	SI	....	....	45$ HCE
MOVIE SETTER		89	....	....

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

per tutta Italia

i nuovi numeri telefonici sono :

02 / 874580-874593

consegne tramite UPS o PT

PERGIOCO

Catalogo comparato dei videogiochi esclusivamente originali **16 BIT**

prezzi in migliaia di lire

LEGENDA: $ = 3.5 * = 5.25 + = 3&5

		AMIGA	ATARI ST	MS/DOS	SCHEDE
MR. DO! RUN RUN		39	39	....	
MURDER!	SI	29	....	....	
MURDERS IN VENICE	ITA	39	39	39*$	HCE
MYSTERE	ITA	39	39	....	
NEUROMANCER		69	....	....	
NEW YORK WARRIORS	SI	29	....	....	
NIGHTBREED CABAL		29	....	....	
NINJA SPIRIT		49	49	....	
NINJA WARRIORS	SI	29	....	....	
NORTH & SOUTH	SI	....	38	38$*	
NUCLEAR WAR		59	....	....	
OIL IMPERIUM	SI	....	....	49$	HCE
OMNI-PLAY BASKETBALL		....	....	49*	CEV
OMNI-PLAY BASKETBALL COLLEGE		29	....	29*	HCEV
OMNI-PLAY BASKETBALL SIDE VIEW		29	....	29*	HCEV
ON SAFARI		....	....	15*$	
ONE ON ONE		....	....	29*	
ONSLAUGHT		18	....	....	
OPERATION THUNDERBOLT	SI	29	....	....	
ORIENTAL GAMES		59	....	....	
OUTLANDS		39	....	....	
OUTLAW		18	....	....	
OVERRUN		69	....	....	
PANZER BATTLES		....	....	69*	HCEV
PARADROID 90	SI	49	....	....	
PARIS DAKAR	SI	39	....	39*$	
PERSIAN GULF INFERNO		39	....	....	
PETER PAN		45	....	45*$	CE
PGA GOLF	SI	....	....	59$*	HCEV
PHANTASIE II		....	49	....	
PHM PEGASUS	SI	....	....	45*	HCE
PHOTON PAINT 2.0	ITA	99	....	....	
PIPE MANIA	SI	....	....	45$	HCEV
PIRATES	SI	59	....	59*	
PLAYER MANAGER	SI	39	39	....	
PLOTTING		29	49	....	
POLICE QUEST		....	....	49+	HCEV
POLICE QUEST 2		59	....	....	
POOL OF RADIANCE AD&D		69	....	....	
POP UP	SI	....	....	45$*	CE
POPULOUS	SI	45	45	45$*	HCEV
POWER DRIFT	SI	....	....	49+	HCEV
POWERBOAT USA		49	....	49$*	HCEV
POWERDROME	SI	....	....	49*$	CEV
PRESUMED GUILTY!	SI	....	....	29*	CE
PRO TENNIS TOUR		39	39	39*$	HCE
PROJECTYLE	SI	49	....	....	
RAILROAD TYCOON		....	....	79*$	HCEV
RAINBOW ISLANDS	SI	29	39	....	
RAPCON		....	....	59+	HCEV
RED STORM RISING	SI	59	....	79*	CE
RESOLUTION 101		29	....	29+	
RINGS OF MEDUSA	SI	49	49	49*$	
ROCKET RANGER		....	....	59*	CE
ROLLER COASTER RUMBLER		....	....	39$*	CE
RORKE'S DRIFT	SI	39	....	....	
ROTOX	SI	....	....	29$	
RUN FOR THE MONEY		....	....	29*	
SAFARI GUNS		....	....	38$*	HC
SATAN	SI	29	29	29*$	
SECOND FRONT		69	....	69*	CE
SECRET OF THE SILVER BLADES		....	....	69$*	CE
SENTINEL WORLDS I	SI	....	....	39*	CE
SEUCK SHOOT THEM UP CONST. KIT	ITA	49	....	....	
SHADOW OF THE BEAST		39	....	....	
SHADOW OF THE BEAST II	SI	69	....	....	
SHADOW WARRIORS	SI	29	39	....	
SHERMAN M4		25	....	....	
SIDESHOW		39	....	....	
SILENT SERVICE II		....	....	79*$	CEV
SILPHEED		....	....	59+	CEV
SIM CITY	SI	59	59	59*$	HCE
SIM CITY TERRAIN EDITOR	SI	28	....	28$	HCE
SIR FRED		39	....	....	
SKATE WARS		....	39	....	
SKI OR DIE	SI	....	....	49$*	CE
SKIDOO	SI	39	....	39*	CEV
SKYFOX II	SI	....	....	45*$	CE
SLEEPING GODS LIE	ITA	....	....	39*$	E
SLY SPY SECRET AGENT		....	39	....	
SNOWSTRIKE	SI	29	....	29$*	CE
SOLDIER 2000		39	....	....	
SORCERER LORD		18	....	....	
SORCERIAN		....	....	79+	EV
SPACE ACE		99	99	....	
SPACE QUEST		....	....	79+	HCEV
SPACE QUEST II		....	....	89+	HCEV
SPACE ROGUE		49	....	49*	CEV
SPACEWARS		....	....	24$	
STAR TREK V		....	....	49$*	EV
STARFLIGHT	SI	38	....	....	
STARFLIGHT II		....	....	69*$	CEV
STARGLIDER 2		....	....	79*$	
STARTRASH	SI	29	....	....	
STEEL THUNDER		....	....	45$	HCEV
STEIGAR	SI	39	....	....	
STORM ACROSS EUROPE		69	....	69*	CE
STRIDER	SI	18	29	29*$	
STRYX		29	....	49*	EV
STUNT CAR RACER		....	....	59*	
SUBBUTEO	SI	49	49	....	
SUMMER OLYMPIAD		18	....	....	
SUPER SKI	SI	....	39	....	
SWORD OF ARAGON		69	....	....	
SWORD OF THE SAMURAI	SI	....	....	69$*	CEV
SWORDS OF TWILIGHT	SI	28	....	....	
TAKE 'EM OUT		28	....	....	
TANGLED TALES		....	....	49$*	CE
TANK		....	....	69+	E
TARGHAN		15	....	15$*	
TENNIS CUP	SI	29	....	29*$	
THE BARD'S TALE	SI	....	....	45*	C
THE BASKET MANAGER	ITA	39	....	....	
THE BLACK CAULDRON		49	49	....	
THE COLONEL'S BEQUEST		....	....	89+	HCEV
THE COLONY		49	....	....	
THE CYCLES		....	....	38*$	HCEV
THE DUEL - Test Drive II		42	....	42$*	HCE
THE FINAL BATTLE		49	....	....	
THE FLINTSTONES		18	....	....	
THE GLOBAL DILEMMA		....	....	59+	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	29	....	....	
THE GREAT ESCAPE		....	....	29*	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	45	....	....	
THE JUNGLE BOOK		59	....	59$*	CE
THE KILLING GAME SHOW	SI	49	....	....	
THE KRISTAL		....	....	59$*	CEV
THE MUSCLE CARS esp. DUEL		24	....	24*$	HCE
THE PLAGUE		39	....	....	
THE PROMISED LANDS esp.POPULUS		21	....	24*$	HCEV
THE PUNISHER	SI	39	....	....	
THE RAILROAD WORKS		....	....	29*	
THE SEVEN CITIES OF GOLD		....	....	45*	CE
THE SPY WHO LOVED ME	SI	29	....	....	
THE SUPERCARS esp. DUEL		24	....	24$	HCE
THE THIRD COURIER	SI	45	49	45*$	CEV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49	....	49$*	CEV
THUNDERSTRIKE		29	....	29$*	EV
TIME BANDIT		....	....	29$*	CEV
TIME MACHINE	SI	49	....	....	
TIME SOLDIER	SI	39	....	....	
TOP TEN SOLID GOLD		....	....	49$	CE
TRACON		....	....	59+	HCEV
TREASURE TRAP		....	....	39*$	
TRIAD VOL 1		59	....	....	
TURRICAN	SI	29	29	....	
TV SPORTS BASKETBALL		49	....	....	
TV SPORTS FOOTBALL		59	....	59+	EV
TWIN WORLD		....	39	....	
U.S.S. JOHN YOUNG	SI	49	....	....	
ULTIMA I		....	....	59*	CE
ULTIMA VI The False Prophet		....	....	59*	HCEV
ULTIMATE GOLF GREG NORMAN'S		39	....	39+	CEV
UMS SCEN. DISC 1 AM. CIVIL WAR		....	....	25*	CE
UNREAL		59	....	....	
VENUS	SI	49	....	....	
VETTE!		....	....	69+	CE
VIKING CHILD		39	....	....	
VIRUS KILLER	ITA	29	....	....	
VISIONS OF AFTERMATH		....	....	29*	CE
VOLLEYBALL SIMULATOR	SI	29	....	....	
VOYAGER		....	....	29$*	CEV
WALL STREET	SI	....	....	39$*	
WAR IN MIDDLE EARTH		....	49	59$	CE
WAR OF THE LANCE AD&D		....	....	69$*	CE
WAYNE GRETZKY HOCKEY	SI	59	....	59*	CEV
WEIRD DREAMS		....	....	59*	
WELLTRIS	SI	....	....	59$*	HCE
WHEELS OF FIRE		59	....	....	
WILD LIFE		49	49	49$*	HCE
WINDWALKER		....	....	49*	CEV
WINGS		49	....	....	
WORLD CUP 90	SI	29	....	39+	HC
WORLD CUP SOCCER	SI	....	29	29$	CE
WORLD TOUR GOLF	SI	....	....	45*$	C
X-OUT	SI	29	....	....	
XENOMORFE		39	....	....	
XENON 2		39	....	....	
YOGI'S GREAT ESCAPE	SI	25	....	....	
YOLANDA	SI	49	....	....	
ZAK MC KRACKEN	ITA	49	....	....	
ZANY GOLF		....	59	....	

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MINDSCAPE, PC/AMIGA/ST L. 49.000

DAYS THUN

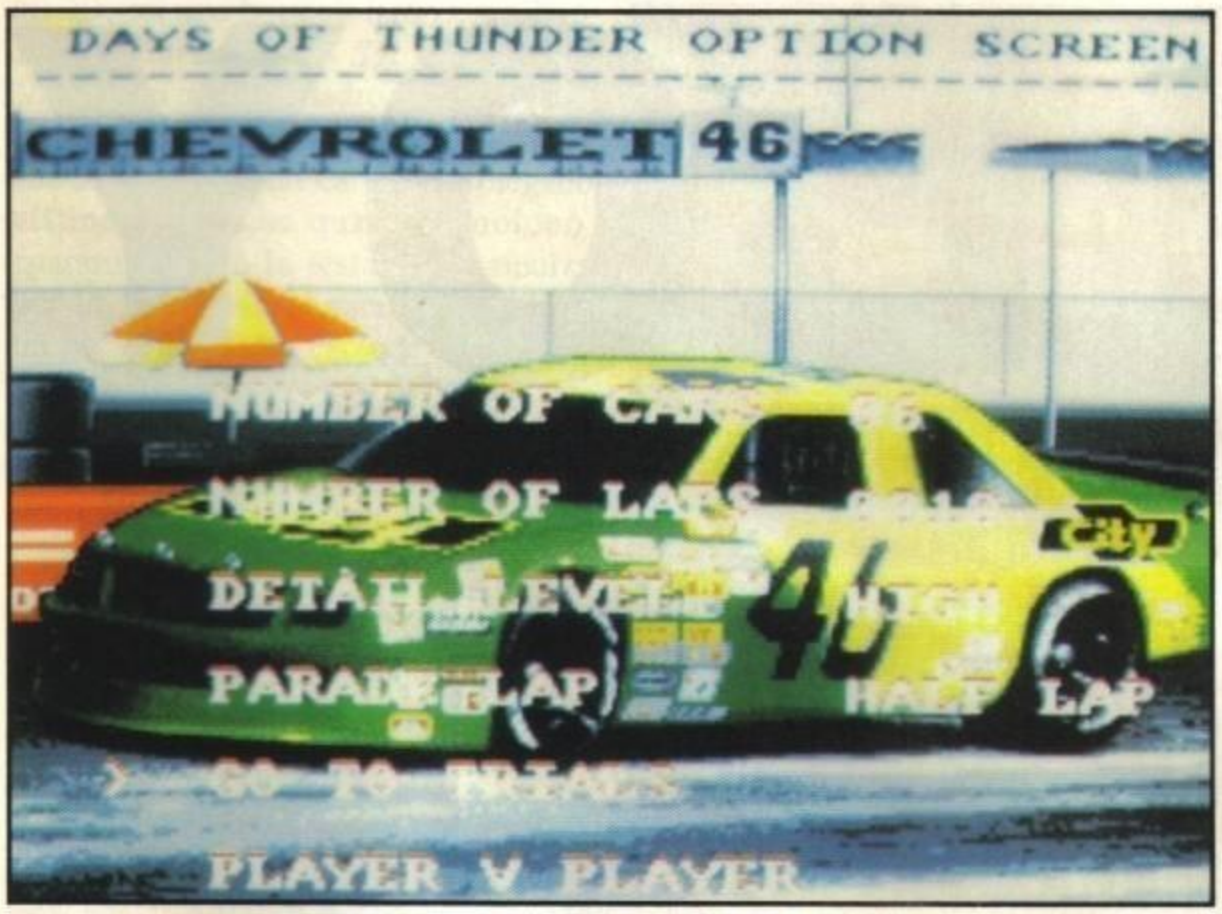
Molto probabilmente ne avrete già sentito parlare: è un nuovo film di corse automobilistiche ambientato in America e i "veri" protagonisti non sono altro che dei bolidi supertruccati da 350 orari.

Ma cos'ha di tanto speciale 'sto film per suscitare tanto interesse? Al di là del fatto che quello delle corse è un argomento che pompa, non possiamo dimenticare il protagonista del film: Tom Cruise (lo so che la maggior parte delle persone che legge TGM è di sesso maschile, ma non credo che sia un buon motivo per non conoscerlo). Comunque Tom Cruise è quel ragazzotto diventato famoso con Top Gun e che ultimamente ha sfiorato (ma non ottenuto, con suo disappunto) l'Oscar con "Nato il 4 Luglio" e vi risparmio altri dettagli. Fatto sta che attualmente è ancora sul grande schermo alla guida di una supercarriola e i più informati sanno che al volante non è affatto uno sprovveduto: ha imparato a guidare auto da corsa nientemeno che da Paul Newman (suo compagno ne "Il colore dei soldi") il quale era ed è tuttora un vecchio marpione del volante.
Ed evidentemente alla Mindscape partono dal presupposto che anche voi abbiate un passato da automobilista della domenica che per attraversare Milano tiene costantemente a tavoletta l'acceleratore della rombante 500 immaginando di essere a Indianapolis.
Ed ecco che al grido di battaglia vi tuffate nella vostra Batmobil... ehm, (ma che cavolo sto dicendo?) volevo dire, DeLorean (cosa c'entra Ritorno al futuro, adesso?), cioè, Dodge (hai visto troppe volte "Il replicante", amico mio!), dunque, Ferrar..., no? B..., T..., Z..., Chevrolet, finalmente! (ca-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OF NDER



volaccio, proprio l'ultima che mi viene in mente!). Comunicazione urgente dalla regia: il presentatore è troppo affaticato, ve lo cambiamo subito... interruzione video... fuori uno, dentro un altro... contatto!

Siete al volante della vostra stock-car Chevrolet e dovete vincere il campionato che si articola in cinque gare (solo quattro sul PC, misteri delle case produttrici). Ovviamente dovete prima affrontare tre giri di prova (perfettamente inutili, vedi commento) e poi un numero a scelta per la gara (10,25,50 o 100). In qualsiasi momento si può anche entrare nei box a fare benzina, cambiare le gomme o riparare i danni. Tra l'altro si può regolare l'efficienza frenante e la sensibilità dello sterzo per adattare la macchina al vostro stile di guida.

Durante la corsa avete a disposizione un buon numero di viste interne ed esterne compresa una con tanto di Tom Cruise che guida (niente da dire, il nasone è proprio il suo). Tra queste ci sono anche otto viste dall'alto che mostrano la posizione di un determinato avversario. Il problema di tutte queste viste (frontale a parte) è che rischiate di finire fuori strada se ne tenete una troppo a lungo perché intanto la macchina continua ad andare costringendovi a pilotarla alla cieca.

Che altro si puo dire? Ehm, boh, dunque, mah, e correte se ne avete tanta voglia!

PC

Finalmente un simulatore in 3D solido che non rispetta praticamente nessuna legge fisica! Tanto per cominciare la macchina frena che è una bellezza: da 350 a 0 in 3 secondi alla minima efficienza frenate (e con la massima, uno! Roba da rimanere stecchiti). Per giunta se provate ad andare a 100 mph in una curva sopraelevata vedrete la macchina tendere addirittura verso l'interno e su una pista (Atlanta) la cosa avviene anche a tavoletta! Per finire è di una facilità eccezionale in prova (se non riuscite a fare sempre la pole position dovete avere qualche serio problema) e in gara (ricordatevi solo di fare il pieno al quinto giro) visto che si va tranquillamente a tavoletta. Ragazzi, volete sapere una cosa? Guardatevi il cielo sfumato e le immagini digitalizzate da qualche vostro amico che l'ha comprato e poi tornate al mitico Indy 500: non c'è confronto.

Globale 69%

Amiga

Al di là del fatto che questa versione ha una pista in più e il cambio manuale, è sensibilmente più lenta e più povera graficamente (niente cielo sfumato come sul PC, ad esempio). Per il resto quanto detto per una vale anche per l'altra: livello di realismo scarso, velocità non esaltante e via di questo passo. L'unica chicca è quando andate a sbattere contro un cartellone o l'omino dei box: al giro seguente li vedrete stesi a terra! In definitiva non è sicuramente un gran simulatore ma visto che il settore automobilistico su Amiga è un po' scarso potreste anche farci un pensierino. Vi diciamo solo che Hard Drivin' era sicuramente meglio (e niente commenti, Simone! -NdGB & PC).

Globale 65%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

KANECO, SEGA MEGADRIVE

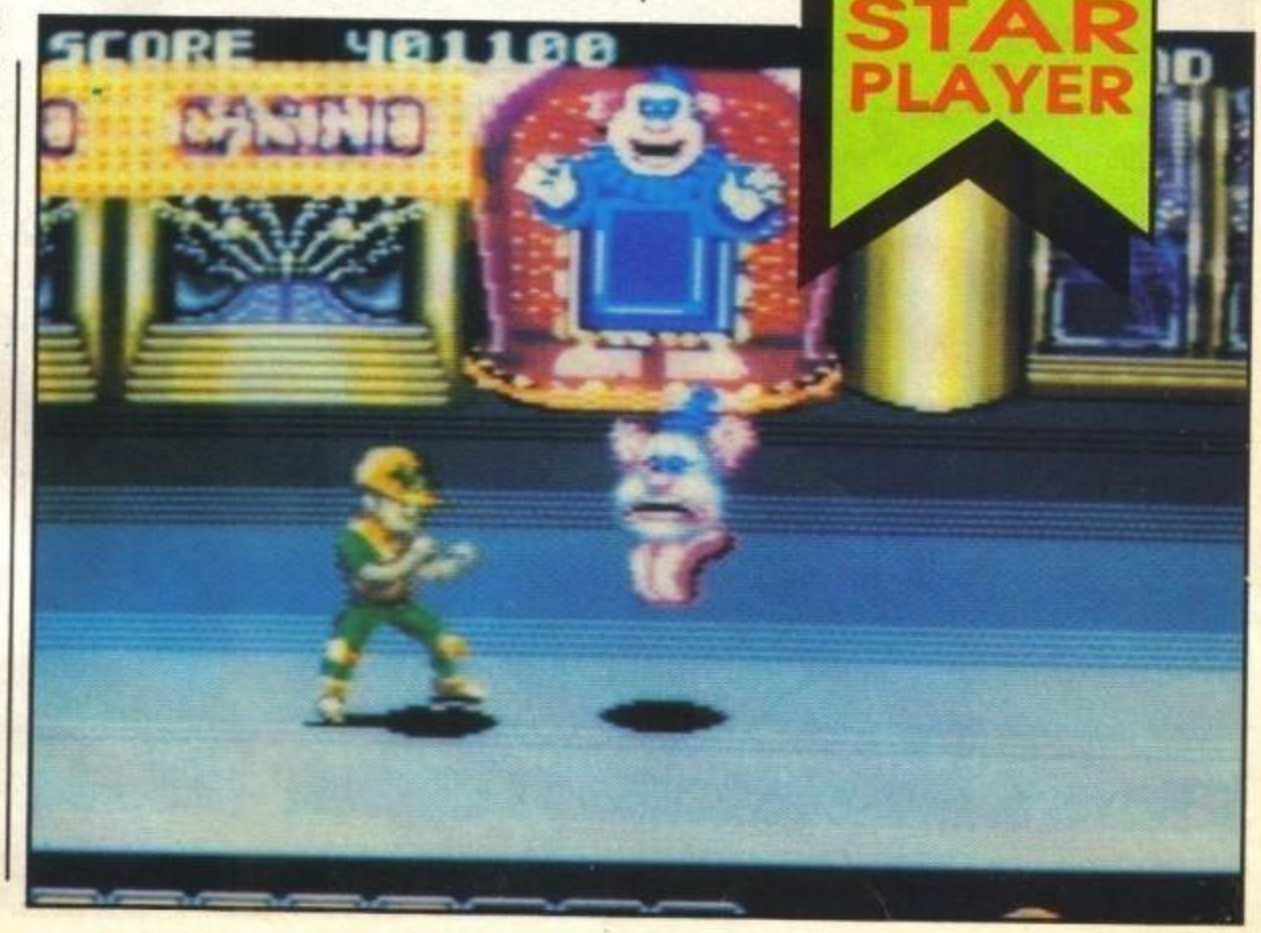
via joypad attraverso pulsanti e combinazioni di pulsanti, ergo non potrete dire cose tipo"ei, ma io la diagonale l'ho data, perché non l'ha raccolto e non gli ha torto l'osso del collo dopo avergli messo le dita negli occhi, nel naso e nel portafogli?". Il pulsante A aziona il pugno, il pulsante B il salto, il pulsante B il calcio, A+B doppio pugno ai lati, B+C=H/3*1,5... volevo dire B+C fornisce un bel calcio volante. Le mosse speciali tornano utili quando ci sono notevoli assembramenti poco amichevoli o i nemici di fine livello che in quanto ad assurdità non scherzano mica.
Nel primo livello, infatti, ambientato dapprima in una "freeway" e successivamente sul percorso di un tram sul

DJ BOY

The Games machine

STAR PLAYER

Domanda: qual è uno dei temi più abusati nel campo dei videogiochi? Il rapimento della ragazza! E qual'è uno dei tipi di giochi più comuni? Il picchiaduro. Ok, DJ Boy accomuna queste due cose, ma che cosa mi dite se vi vengo a dire che è un beat' em-up a rotelle?



Certo, non sto scherzando, è veramente un beat-em' up a rotelle. Il protagonista viaggia avanti e indietro per i livelli su dei comodi e sicurissimi pattini. Ma perché tutto ciò (macchecosanesò! para para parapapara para para parapapara e son contento...)? Semplice, come avrete potuto leggere nell'introduzione, una ganga di criminali (a rotelle) ha rapito la sua dolce fidanzata (a rotelle). Il vostro scopo è quello di farvi strada attraverso i livelli menando a destra e a manca tipacci (a rotelle) per poi salvare appunto la ragazza (a rotelle).
Il tutto funziona nella maniera più classica dei picchiaduro, con qualche eccezione: nella maggior parte dei livelli lo scroll è continuo e non a spinta, anche perché siete su dei pattini, mica su delle sedie (a rotelle, anche se non centra)! Le varie mosse sono controllate

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

quale troviamo una simpatica e dolce ragazza che si diverte a tirarci della dinamite, è dominato da una grassona di colore con il classico problema dell'"aria nella panza", che dopo un paio di giravolte alza la gonna mostrando motandoni anni 50 e sparando una fetida nuvoletta giallognola per la felicità di tutti. Il secondo boss, uno strano tizio muscoloso con gli occhiali da sole e vestito solamente con un paio di mutande (e alquanto scemo) è il clou di un fetido livello tutto sporco d'olio che impedisce manovre corrette. Nel terzo livello (l'ultimo che ho visto) lo scroll è a spinta e consente una migliore manovrabilità. In effetti ce ne sarebbe anche bisogno visto che qualcuno dall'alto continua a lanciarci botti in testa (botti, al singolare botte, es. "BDB, sei una botte di lardo"... scherzavo, naturalmente - *Sei licenziato!; NdDE*). In questo quadro i "boss" sono due, ovvero due clown identici che uando prendono un cartone si piegano all'indietro e che quando muoiono, sparano in giro la testa che rimbalza per lo schermo inseguendovi, e dopo un po' questa testa esplode e si divide in tre altre teste che più tardi esplodono anche loro. C'è da dire che le esplosioni da loro provocate tolgono energia, indovinate perché pur avendo ammazato i clown non ho superato il terzo livello?

Sega

Più che "fantastico", come lo ha definito certa gente, direi che DJ Boy è "carino". L'azione infatti, pur essendo piacevole non è affatto originale in quanto trattasi di cosa vecchia quasi quanto il mondo. E vabbè, ci sarà della grafica galattica... e invece no, i fondali sono approssimativi e gli sprites poco animati. Se poi aggiungete il sonoro nella norma e la mancanza di una qualsiasi opzione "continue" (avete una sola vita)... Beh, fate un po' voi.

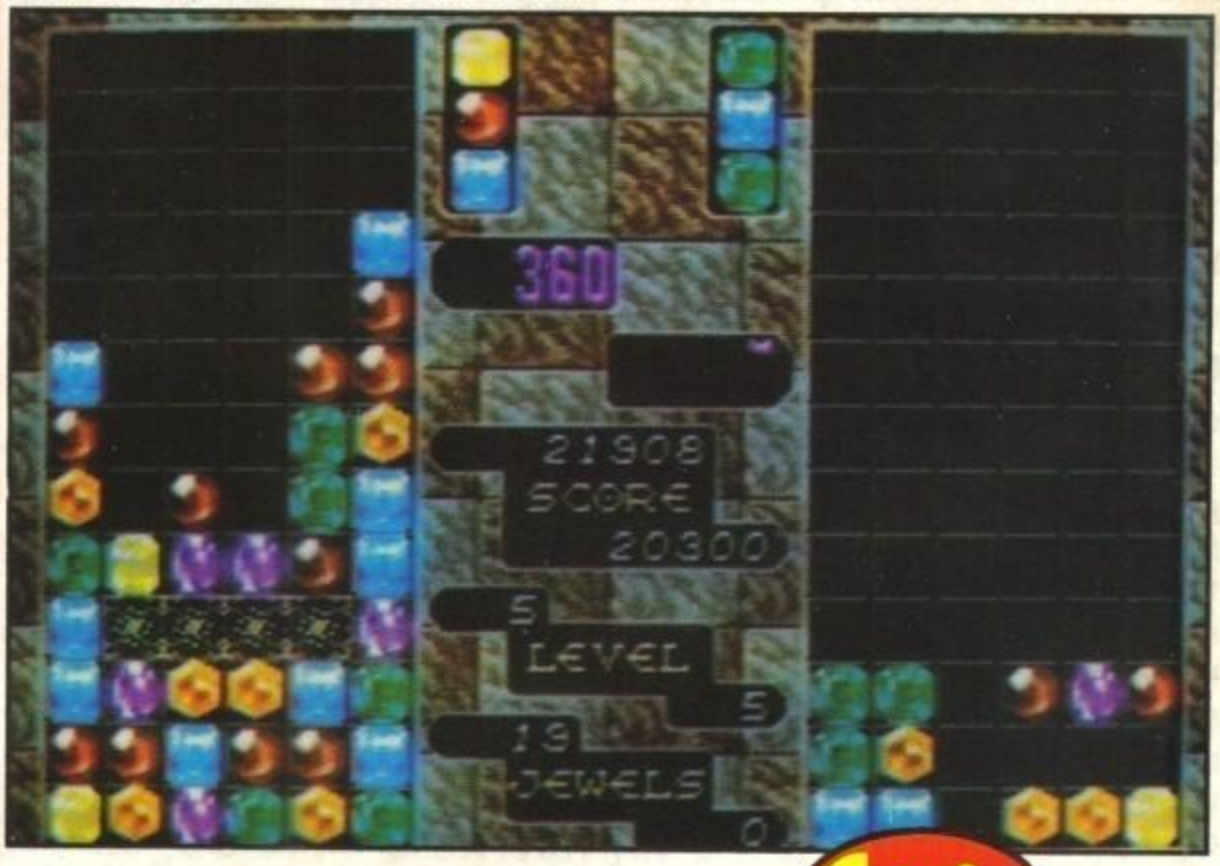
Globale 91%

columns

E' l'ora della Tetrismania. Sul numero scorso avete trovato le recensioni di Welltris e Faces, quindi perché non darci dentro anche questo mese, e magari con il Megadrive?

In poche parole Columns è la versione per Megadrive del gioco Coloris per Amiga (non so se nessuno di voi l'abbia mai visto) ed è l'ennesimo gioco "ispirato" a Big T (Tetris). La cosa sconcertante è che per l'ennesima volta sia venuto fuori un gioco divertente! Ad ogni modo, per tutti quelli che non hanno mai visto Coloris andrò a (no, Giorgio, non ci vado...) spiegare il meccanismo del tutto. in un'area di gioco del tutto simile a Tetris scendono delle pile di "gioielli" posti a tre a tre in verticale. Il giocatore controlla questa pila nella sua inesorabile discesa e può cambiare l'ordine dei tre gioielli premendo il pulsante di fuoco (es. sono rosso blu giallo, premendo diventano blu giallo rosso, poi giallo rosso blu e così via). Scopo del gioco, formare delle file di tre o più gioielli dello stesso colore in orizzontale, verticale o diagonale. Se lo spazio sotto ai gioielli viene a mancare per una qualsiasi ragione, quelli più in basso andranno a cadere, al contrario di Tetris che poteva benissimo presentare rammenti sparsi per aria.

Un'indicatore sul fianco dell'area di gioco mostra il pezzo successivo a quello attualmente in gioco in puro stile Tetris. ad ogni modo, il gioco è molto più flessibile e comprende un bel po' di opzioni, tipo giocare in due uno contro l'altro, in due INSIEME (!) ovvero manovrando pezzi nella stessa area, si possono fare gare a tempo, prove di velocità come nel caso di Flashing Columns, dove abbiamo un pezzo lampeggiante che deve essere eliminato nel minor tempo possibile e così via.



Sega

Nonostante il Megadrive sia di chiara scuola "smanettona", un gioco dove bisogna utilizzare le cellule cerebrali non ci sta certo male e ne è la prova il fatto che è uno dei giochi preferiti qui in redazione. La grafica non è niente di spettacolare e il sonoro non è da osanna, tutto insieme però forma una miscela gradevole e accattivante che non stancherà mai di attrarre, grazie soprattutto alle molteplici variazioni sul tema rappresentate dalle opzioni.

Globale 88%

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHANTASY

Nel lontano sistema di Algo, e più precisamente sul meraviglioso pianeta agricolo Mota, regna oramai il caos. Strane creature, evolutesi dagli animali locali, da un po' di tempo a questa parte attaccano senza preavviso le persone e, detto tra di noi, ogni volta combinano macelli di ogni sorta. Queste creature vengono chiamate "Biomonsters", e da dove arrivino è un mistero: un mistero che dovete scoprire proprio voi.

Che gradita sorpresa, un RPG sul Megadrive, e per di più in inglese e non in giapponese! Deve essere la mia giornata fortunata. Allora, dove ero rimasto? Ah, si, dicevo, voi dovete inizialmente investigare sulla provenienza dei mostriciattoli. Insieme al vostro personaggio (che si chiama Rolf se non gli date altro nome) si incammina con voi anche una certa Nei, una strana ragazza con le orecchie a punta che è un incrocio tra un Biomonster e un umano. Per arrivare a scoprire la provenienza degli obbrobri dovrete prima risolvere una serie di enigmi concatenati tra loro, ad esempio un ponte è bloccato da un assassino che non lascia passare nessuno al quale dovrete portare sua figlia. Lungo la strada ci saranno frequenti incontri con la specialità della casa che si risolveranno obbligatoriamente durante lo svolgersi di un combattimento. Prima dell'inizio di questo potrete scegliere che strategia adottare per ognuno dei vostri quattro membri del gruppo (durante tutta l'avventura incontrerete sei personaggi, ognuno con i suoi punti di forza e debolezze, e sono Rudo, esperto con le armi da fuoco in genere e buon combattente, Amy, dottoressa, Hugh, biologo, Anna, una specie di ranger, Kain, un sabotatore e Shir, una ladra), se attaccare (dopodiché si seleziona chi attaccare), difendersi, usare un oggetto o un incantesimo (qui si chiamano tecniche) che vanno dalla mini-fireball a vuoti d'aria a incantesimi di guarigione. Non tutti i personaggi però possono usare le stesse "tecniche", delle cinquantadue disponibili infatti ognuno userà quelle che più gli si addicono, ovvero la dottoressa non tirerà mai un "VOL" che uccide automaticamente una creatura. Bisogna dire inoltre che non tutti gli incantesimi sono disponibili subito, si parte infatti con uno o due della minima forza e si acquisiscono solo con i sufficienti punti esperienza.

Sega

Non capita spesso di trovare dei giochi con un bilanciamento di difficoltà tale da farti giocare per mesi, ma Phantasy Star II fortunatamente ci è riuscito, e questo è uno dei suoi tanti meriti. Un'altro grande merito è la capacità di allestire una storia molto credibile, ricca di colpi di scena e molto particolaregiata: arrivati abbastanza avanti, vi sembrerà più che altro di assistare ad un film: In un punto addirittura incontrate la metà malvagia di Nei (la Neifirst che dovrebbe essere nelle foto) che si scontrerà con Nei stessa. Nei muore, ma prima di spirare snocciola il classico discorsetto "non fargli ripetere l'errore commesso anni fa, devi fermarli". La diversità dei personaggi poi indica che spesso e volentieri dovrete fare dei cambi, ovvero quando vi ritroverete ad affrontare droidi usciti da Battletech il biologo servirà ben poco. Un'ultima parola va spesa per l'aspetto generale che è certamente di ottima qualità: la grafica è colorata vivacemente e nelle sezioni di combattimento è molto ben animata mentre il sonoro presenta un paio di musiche moolto ben assortite e degli effetti sonori molto appropriati. Una nota di demerito va per i dungeon che hanno tutti una specie di "impalcatura" esattamente sopra l'area di gioco che blocca un po' la visuale.

Ad ogni modo, se amate i giochi di ruolo, vi consiglio vivamente Phantasy Star II, e se vi dovesse piacere... beh, c'è sempre il III!

Globale 89%

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

STAR II

Parliamo ora un po' dell'equipaggiamento. Come forse avrete già capito quasi tutti i personaggi sono molto differenti tra loro, e determinate armi (e armature) possono andare bene solo per uno di loro, ovvero Nei non userà mai un Vulcan (proprio di Rudo) né tantomeno una poderosa spada laser a due mani (propria di Rolf) ma si troverà perfettamente a suo agio con due belle steel (o ceramic o laser) bar, che non sono altro che degli artiglioni "alla Freddy". Da notare che se un personaggio ha equipaggiato due armi, può tranquillamente compiere due attacchi alla volta (i mitici "due attacchi per round") senza limitazioni di sorta. Ovviamente le armi più potenti sono quasi sempre a due mani.

Naturalmente però le armi più potenti non si trovano nei negozi, ma le potrete tranquillamente (si fa per dire) raccogliere nei vari dungeon sparsi per tutto il pianeta (e che tra l'altro ve li dovete fare per forza tutti), e le armi in questione vanno da armature di cristallo che danneggiano gli avversari, a una serie completa di armi che prendono il nome da Nei.

SEGA Megadrive

PC Engine

Finalmente sono disponibili in Italia le favolose console da gioco
PC Engine e SEGA Megadrive 16 bit con tutto il Software

LYNX - SEGA MASTER SYSTEM
NINTENDO - NINTENDO GAMEBOY

Per informazioni rivolgersi a questi negozi:

COMPUTER'S LAND
Via Trieste,6
Cassano Magnago - Varese
Tel: 0331-204074

NEO-GEO

MICROMANIA
Via XXV Aprile,80
Besozzo - Varese
Tel: 0332-970189

Novità Hardware and Software a prezzi interessanti
Espansione interne per Amiga 500 da 2 Mega Bytes

Tutto quello che aspettavi al prezzo che non ti aspettavi

Novità software originale

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MADE IN Japan

In Giappone questi sono giorni di vigilia per quello che dovrebbe essere uno degli eventi dell'anno: l'uscita del Super Famicon, la risposta a 16-bit della Nintendo. Shintaro Kanoaya si è ormai assestato sulle dodici stecche di sigarette al giorno nella spasmodica attesa di trovarsi finalmente fra le mani anche questo nuovo gioiello della tecnologia nipponica, sentiamo comunque un po' cosa ha da dirci in proposito...

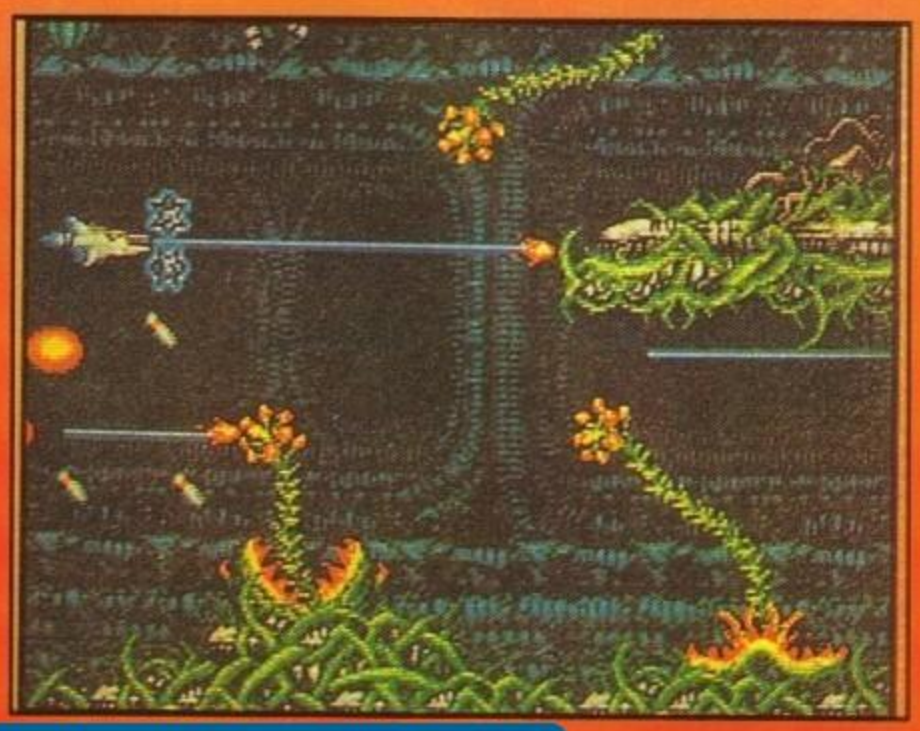
Konnichi Wa (nonostante il fumo sembra essere rimasto assolutamente fedele al suo stile orientale, nd-Max). Il nuovissimo Super Famicon della Nintendo è ormai quasi fra di noi, la sconvolgente macchina che si presenta come una delle protagoniste dei prossimi anni dovrebbe infatti fare il suo trionfale ingresso nei negozi per il 21 Novembre allo strepitoso prezzo di 25000 yen (poco più di 100 sterline!) il che significa poco più del

Pc Engine con le ovvie conseguenti considerazioni sull'incredibile rapporto qualità/prezzo con il quale quest'ultima console si presenta al pubblico. Non si può comunque dire che la strada che ha portato a questa ormai imminente commercializzazione sia stata tutta in discesa, anzi, lo sviluppo è risultato infatti piuttosto travagliato tanto che il lancio era stato originariamente previsto già un annetto fa. Il tutto prima che un'improvvisa carenza di "chips" sul

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

mercato (che non sono delle patatine con cui i lavoratori giapponesi intervallano i lori periodi operativi, ma bensì la materia prima per costruire la memorie di massa, ndMax) facesse lievitare il prezzo provocando non pochi problemi alla Nintendo così come anche a tutte le altre case concorrenti (Commodore e Atari incluse). Il prezzo di un qualunque "oggetto informatico" è infatti strettamente vincolato a quello dei chips grezzi e così per un'oculata politica di vendita s'è deciso che sarebbe stato meglio attendere che il prezzo si attestasse su valori più accettabili prima di poter finalmente dare il via alla produzione di massa del nuovo oggetto di desiderio per tutti i videogiocatori incalliti.
Per quanto riguarda l'impostazione del software prossimo venturo non c'è dubbio che sarà rivolta al divertimento puro potendo oltretutto contare sul valido apporto di una trentina di case produttrici di giochi che svilupperanno i loro titoli per il Super Famicon, e alcune di queste potrebbero essere addirittura inglesi o americane. Fra i primi titoli che dovrebbero essere già disponibili spiccano Super Mario Bros 4 (meglio conosciuto come Super Mario World), F-Zero e Fight Club, il prezzo si aggira sugli ottomila yen che fanno circa 30 sterline.; piuttosto cari quindi, ma viste e considerate le qualità dei giochi in questione non si può certo dire che non valgano il loro prezzo. Vale poi la pena ricordare ancora una volta come trattandosi di cartuccie non si dovrà fronteggiare la pirateria che sottraendo il giusto compenso a chi di dovere non può che procurare un crescente malcontento fra i programmatori. Ma torniamo comunque ai titoli sopracitati, per SMB4 il nome parla già da sé e prosegue la fortunata serie che vede come protagonisti i due fratelloni baffuti Mario e Luigi, non c'è dubbio che diverrà anche questo un grossissimo successo, al proposito pare che dovrebbe uscirne in futuro addirittura un film con la partecipazione straordinaria di Dustin Hoffman (qui non sono riuscito a capire se Shintaro scherza o dice sul serio; mi sa tanto che come al solito è andato giù forte di liquore di riso, ndMax), F-Zero è una corsa futuristica mentre Flight Club sembra una versione evoluta di Dragonfly. Ma andiamo avanti ancora con altri nomi, sempre entro l'antarne un paio, sono titoli originari inglesi a sottolineare un impegno che non sarà solo giapponese per lo sviluppo dei giochi per le console, e così non

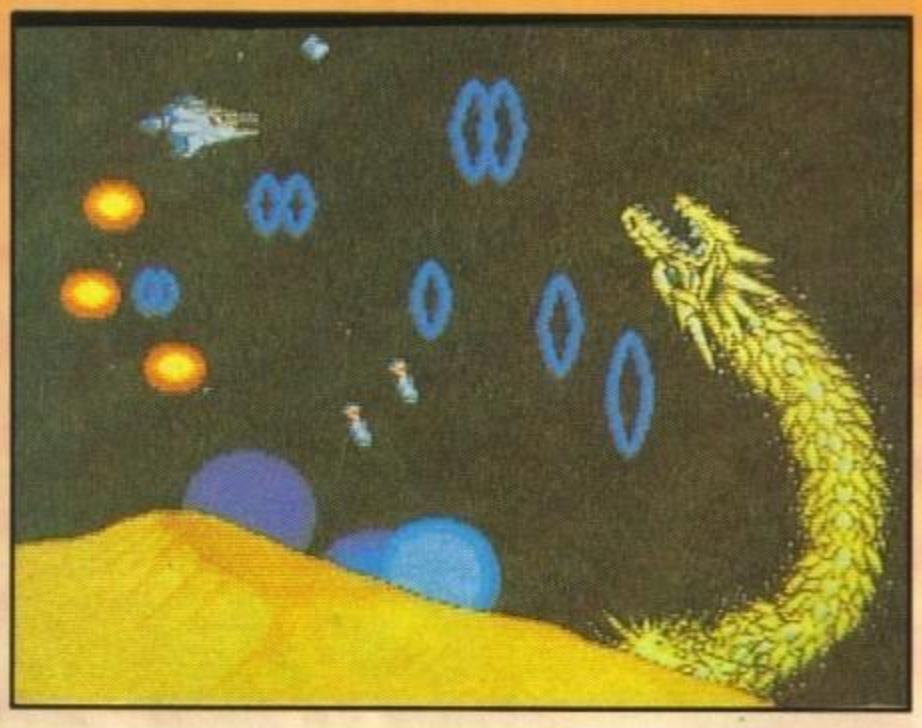


no dovrebbero essere disponibili anche Nemesis 3 e Ghouls'n'Ghosts seguiti a breve distanza da R-Type II, Bombuzal e Drakkhen, mentre per i primi mesi del 1991 sono già stati annunciati i più impegnati Popolous, Sim City e soprattutto Dungeon Master per la gioia di tutti gli amanti degli RPG, questo nonostante sia un gioco pensato per essere gestito con il mouse e quindi rimane qualche riserva per come si presterà il joypad a svolgere la funzione di controllo. Come vi avevo già detto sia Popolous che Bombuzal, giusto per cinon è escluso in futuro che potremmo trovarci a giocare tutti quanti a Speedball e la cosa devo dire che non mi dispiacerebbe affatto, mentre per Batman non dovrebbe essere convertito, anche per via di un seguito in fase di progettazione.
Per quato riguarda invece la commercializzazione anche in occidente del Super Famicon questa dovrebbe avvenire prima del previsto tanto che anche nella versione giapponese è prevista una presa Scart (come prova dell'interesse per il mercato europeo) pur non dimenticando che le varie

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

modifiche cui la macchina e i programmi devono venire sottoposti per essere adattati al sistema Pal non sono indifferenti e si rivelano essere un aspetto molto delicato anche per gli ultimi prodotti Sega e Nec. La prima serie di Super Famicon già prodotta si aggira sui trecentomila esemplari che credo andranno via nelle prime settimane ad incrementare il già enorme successo di una delle più importanti case produttrici di console mondiali.
Rimandandovi a nuove notizie il mese prossimo veniamo adesso al Pc Engine con la solita ondata di nuovi titoli (attendendo sempre la versione tascabile definitivamente chiamata TurboExpress). Cominciamo con Darius che era originariamente disponibile solo per CD-Rom e che adesso viene venduto anche su cartuccia, la novità sta nel fatto che non ci sarà la versione solo per Pc Engine, ma anche quella il Super Grafx che non dovrebbe avere il minimo sfarfallamento grazie alla possibilità di controlare un numero enorme di sprites contemporaneamente sullo schermo senza problemi, il prezzo dovrebe però aggirarsi sulle 40 sterline e mi sembra un po' eccessivo per il solito shoot-em-up. E'quindi il turno di Hellfire conversione di un coin-op della Nec con la possibilità di giocare in due in mezzo ad ondate di delinquenti con i soliti super guerrieri di fine livello.
Passiamo quindi al Super Grafx che può annoverare fra le novità del mese due titoloni come Afterburner 2 e seppure con un po' di ritardo l'attesissimo Out Run, mentre per la prossima estate è prevista l'uscita del famoso Klax e di due importanti tie-in come Alien Crush 2 che verrà chiamato Devil Crush e il seguito di Die Hard già campione d'incassi al cinema, e con questo è tutto (anche perché l'ultima parte della fotocopia è troppo scura e non riesco più a leggere niente, nd-Max) a risentirci il mese prossimo e come sempre... Sayonara.



B.C.S.

Via Montegani, 11 - 20141 MILANO

VIENI A TROVARCI
COMPRI OGGI - PAGHI A NATALE
IN COMODE RATE!!!

C64 + Registratore	L.320.000
AMIGA 500 COMMODORE ITALIANA	L.750.000
AMIGA 500 1 mega	L.850.000
AMIGA 2000	L.1.600.000
AT 286 a partire da	L. 800.000

IMPORTAZIONE DIRETTA XT/AT
IL PIU' GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI ORIGINALI

Tel. 02/84.64.960 - Fax 02/89.50.21.02

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TEAC® MECHANISME - ART. [illegible]
PROFESSIONAL

Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga

[illegible]ER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154

savage®
by CABLETRONIC®

VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51

Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.

RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC

JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni

MINI AND MICRO FLOPPY DISKS

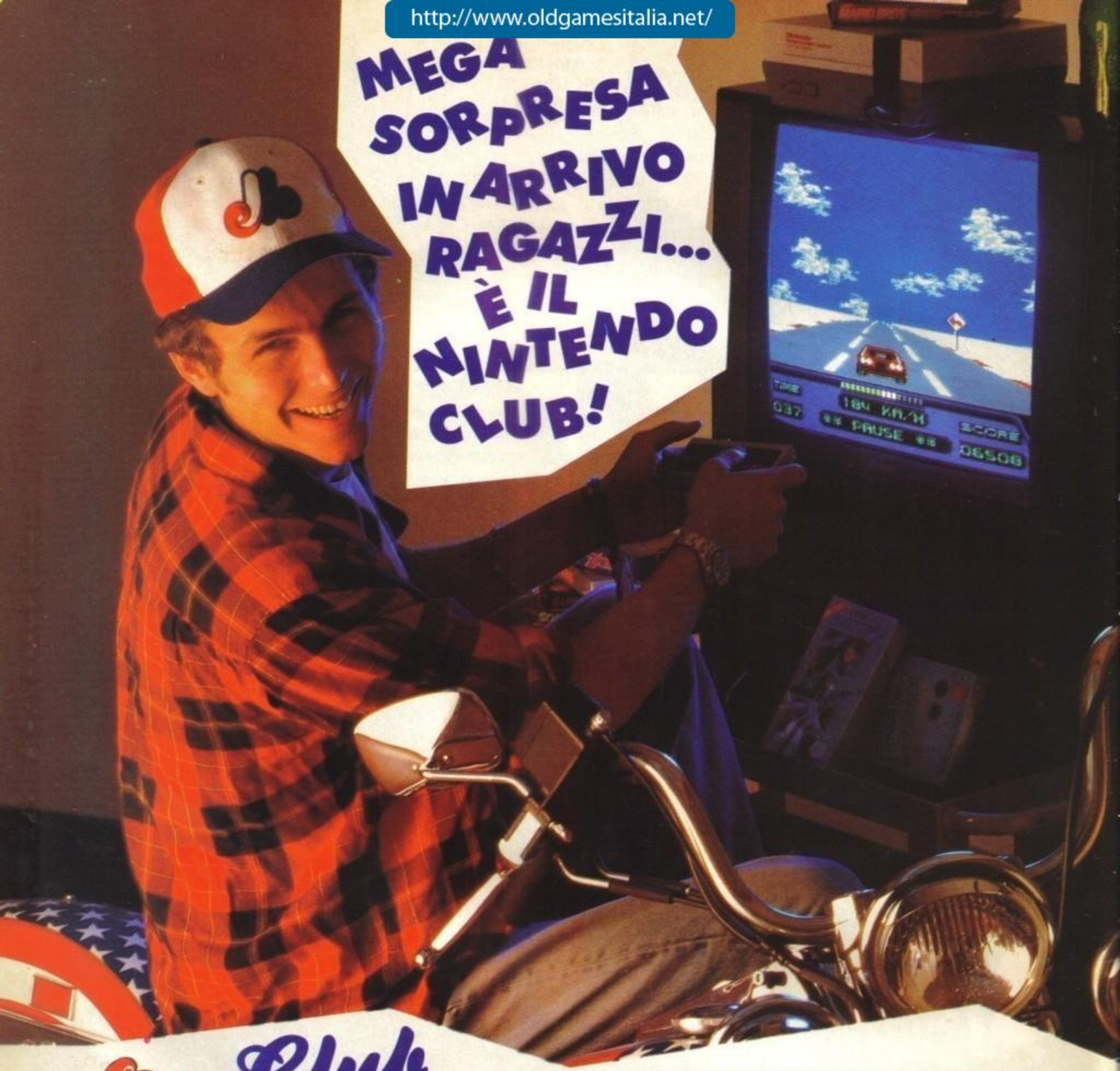
GHIBLI
LD 224

FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MEGA SORPRESA IN ARRIVO RAGAZZI... È IL NINTENDO CLUB!



Club Nintendo®

Ragazzi, il Nintendo Club è qui. È divertente, è tosto, é carico di sorprese. E solo se diventate soci, potrete ricevere a casa l'esclusivo Nintendo Magazine. La rivista ufficiale del club che vi dà le dritte per risolvere i giochi, migliorare gli scores e tutte le informazioni sulle ultimissime novità. Il fantastico mondo Nintendo vi aspetta, insieme a migliaia di altri Nintendomaniaci!
E voi che state aspettando?
Il Nintendo Club sta per dilagare: fatevi soci!

★ LA NINTENDOMANIA DILAGA. ★

Per iscriverti al Nintendo Club, invia il coupon a: CLUB NINTENDO c/o CEMIT - Casella Postale 1140 - N. 10100 - TORINO. Riceverai in omaggio il 1° numero del Nintendo Magazine.

NOME _____ COGNOME _____

VIA _____ CITTÀ _____

CAP. _____ DATA DI NASCITA _____

TELEFONO _____

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TGM MAIL

PROLOGO

Baggio, Bacc... Bagg!!!, Goool!, e lo irride, lo ischerza, lo garrupa!!!, è lui, scusate, scusate mi ricompongo, è che sto scrivendo il prologo di questa mia prima posta sedicibittista durante l'amichevole Italia - Olanda, e Bagg ha appena segnat... Goool!!!, l'euforia dei mondiali non è ancora passata, d'altronde noi italiani siamo fatti così (NdCristina d'Avena) a proposito, spero che anche voi stiate seguendo la partita con il commento dei nostri amici della Gialappa's band (quelli di Mai dire Mundial), sennò alla prossima partita di coppa o amichevole abbassate l'audio RAI e sintonizzatevi su una radio del circuito SPER, non ve ne pentirete. Ed ora lasciatemi presentare, come attendevate la posta che avete sotto i vostri occhi non è stata scritta dal maestro Matteo, ormai in felice vacanza negli USA, come avete appreso dal mitico BdB, io infatti sono Carlo (quello degli "NdC."), e spero di essere almeno un po' all'altezza del mio predecessore, che comunque tornerà, non preoccupatevi. I lettori di Zzap! hanno già avuto l'opportunità di conoscermi con la posta del mese scorso, questo mese inizierò ad occuparmi, tra un'esame e l'altro, anche della posta di TGM, quindi salve a tutti e andiamo ad incominciare.

Ah, riguardo alla piccola precisazione sul nome di MBF del numero scorso, non ho ancora ricevuto alcuna lettera in risposta, dato che sto scrivendo in ottobre, rispondendo quindi alla posta di settembre, perciò risponderò alle lettere di ottobre in novembre, e voi le leggerete in dicembre, credo... Comunque è un discorso che ho già fatto ai cugini di Zzap! E se non avete capito fatevelo spiegare da loro (o compratevi ZZAP! che è anche meglio).

ANCORA GIALAPPA'S

Spettabile redazione di TGM,
non vogliamo dilungarci in complimenti (anche se meritatissimi) e quindi veniamo al punto. Su consiglio di un mio amico, che colgo l'occasione di salutare (ciao DEPA!) Ho acceso la radio sintonizzandola sul circuito SPER durante una partita dei mondiali per ascoltare QUASI GOL!, le telecronache divertenti della Gialappa's Band. Mi sono sbellicato dalle risate durante tutte le partite ma un giorno... Stavo seguendo la partita Belgio - Corea del Sud (correggetemi se sbaglio) quando improvvisamente ho sentito il nome della vostra rivista riguardo l'arrivo di Kick-Off II (di cui aspetto la recensione). Il tono usato, (di autocritica e pacatamente satirico) era alquanto sospetto. Fra quella banda c'erano forse redattori di TGM?!?. Una settimana dopo, durante Cecoslovacchia - Costarica ho appreso che uno di loro, Giorgio, si era sposato da poco. Sul vostro numero di Luglio ho notato una notizia analoga. Le coincidenze erano troppe e il dubbio impellente ci ha spinto a scrivere questa lettera. A rendere più valida questa tesi è il fatto che VOI non siete nuovi a esperienze con mezzi radio-televisivi (come USA TODAY).
Fanzi Bros

Effettivamente le coincidenze sono davvero tante, ma giuro che siamo innocenti, adesso vi racconterò come esattamente si sono svolti i fatti: eravamo ormai entrati nell'afosa estate italiana, e i mondiali già catalizzavano l'attenzione di tutta la nazione, naturalmente anche noi miseri redattori di TGM eravamo puntuali all'appuntamento con le partite, ma come al solito non potevamo rinunciare all'interpretazione demenziale dei fatti, quindi, abbassata la voce di Pizzul, sintonizzavamo la radio sul circuito SPER. Il caso volle che a Torino gli spericolati cameramen della Rai installassero una telecamera sospesa proprio sopra il centrocampo (non so chi se la ricorda) producendo un'inquadratura televisiva identica alla visuale "stile Kick-Off", e qui Marco (uno delle tre Gialappa's, non M.A.), uscì con questa esclamazione "Mi sembra di giocare a Kick-Off" e spiegò agli altri due, ignoranti nel campo dei videogames, di che cosa stava parlando, lodando Dino Dini e Player Manager, a questo punto tutti i redattori di TGM in ascolto hanno sussultato di felicità all'idea che uno dei loro idoli (esagerato, e che è, Michael Jackson? NdMA) giocasse ai videogiochi, e probabilmente leggeva anche TGM!, si decise quindi di contattare subito i mitici, con l'idea di regalargli una confezione dell'allora appena uscito Kick Off II. Un giovedì pomeriggio infatti Io, M.A. e Stefano Giorgi, ci recammo agli studi di registrazione della SPER, dove trovammo i tre che commentavano in diretta una partita, Belgio - Corea del Sud appunto, lì, durante l'intervallo primo-secondo tempo, conoscemmo Marco della Gialappa's Band, gli regalammo Kick-Off II e una copia di TGM, (che lui non conosceva) contentissimo ci ringraziò subito in diretta durante la partita, e gli altri due naturalmente non risparmiarono qualche battuta satirica ("De Gheims Mascin, ma ti sembra il nome di una rivista di computer?"," è così se ti pare", "Ma a quest'età giochi ancora ai videogiochi?", "Ma stai zitto! che tu giochi ancora al Monopoli").
Questi sono i fatti, e un po' di pubblicità gliela dovevamo, ora ci conosciamo abbastanza, una volta siamo anche andati a mangiare la pizza assieme, e riguardo alle coincidenze loro si chiamano Carlo, Marco e Giorgio, come me, MA e BJ, ma non siamo noi, e da loro quello che si è appena sposato è Carlo, non Giorgio, e io sono ancora fortunatamente celibe.
**** Indiciamo ora un concorso: quelli che di voi sanno da dove arriva il nome Gialappa's band, lo scrivano sul retro di una cartolina e la spediscano all'indirizzo solito. Tra tutte le risposte esatte verrà estratto un fantastico autografo di M.A., che meglio non si può e... (Hei, MA, che cosa stai scrivendo? NdC.) (niente, niente NdMA).*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

RACCONTI AUTUNNALI DI DUE MEGALOMANI

Ciao,
tutto quello che segue è dedicato esclusivamente a te, acquirente di software originale. Già nella vetrina del Commodore Point hai individuato la confezione col titolo che cercavi. Seguendo questa traccia visiva ti sei fatto largo nel negozio attraverso il fitto sbarramento dei Giochi Che Non Hai che ti guardavano accigliati dai banchi e dagli scaffali cercando di intimidirti. Ma tu sai che non devi lasciarti mettere in soggezione, che tra loro s'estendono per ettari ed ettari i Giochi Che Puoi Fare A Meno Di Giocare, I Giochi Fatti Per Altri Usi Che Il Gioco, I Giochi Già Giocati Senza Nemmeno Il Bisogno D'Averli In Quanto Appartenenti Alla Categoria Del Già Giocato Prima Ancora Di Essere Stato Scritto. E' così superi la prima cinta dei baluardi e ti piomba addosso la fanteria dei Giochi Che Se Avessi Più Vite Da Vivere (E Più Soldi Da Spendere) Certamente Anche Questi Li Giocheresti Volentieri Ma Purtroppo I Giorni (E I Soldi) Che Hai Sono Quelli Che Sono. Con rapida mossa li scavalchi e ti porti in mezzo alle falangi dei Giochi Che Hai Intenzione Di Giocare Ma Prima Ne Dovresti Giocare Degli Altri, dei Giochi Troppo Cari Che Potresti Aspettare A Comprarli Quando Saranno Rivenduti Negli Economici, dei Giochi Idem Come Sopra Quando Li Troverai Piratati In Edicola, dei Giochi Che Potresti Chiedere A Qualcuno Se Te Li Copia, dei Giochi Che Tutti Hanno Dunque E' Quasi Come Se Li Avessi Anche Tu. Sventando questi assalti, ti porti sotto le torri del fortilizio, dove fanno resistenza:
i Giochi Che Da Tanto Tempo Hai In Programma Di Comprare
i Giochi Che Da Mesi Cercavi Senza Trovare
i Giochi Che Riguardano Qualcosa Che Ti Esaltano In Questo Momento
i Giochi Che Ti Mancano Per Affiancarli Agli Altri Nel Tuo Mitico Portadischi Dove Primeggia Davanti Agli Altri Il Mitico Workbench
I Giochi Che Ti Ispirano Curiosità Improvvisa, Frenetica E Non Chiaramente Giustificabile.
Ecco che ti è stato possibile ridurre il numero illimitato di forze in campo ad un insieme certo molto grande ma comunque calcolabile in un numero finito, anche se questo relativo sollievo ti viene insidiato dalle imboscate dei Giochi Che Hai Sempre Fatto Finta D'Averli Mentre Sarebbe L'Ora Ti Decidessi Ad Averli Davvero. Ti liberi con rapidi zig-zag e penetri d'un balzo nella cittadella delle Novità La Cui Casa o Argomento Ti Attrae. Anche all'interno di questa roccaforte puoi praticare delle brecce tra le schiere dei difensori dividendole in Novità D'Autore O Argomenti Non Nuovi (per te o in assoluto) e Novità D'Autore O Argomenti Completamente Sconosciuti (almeno a te) e definire l'attrattiva che esse esercitano su di te in base ai tuoi desideri e bisogni di nuovo o di non nuovo (del nuovo che cerchi nel non nuovo o nel non nuovo che cerchi nel nuovo). Tutto questo per dire che, percorsi rapidamente con lo sguardo i titoli delle confezioni esposte nel negozio, hai diretto i tuoi passi verso una pila di giochi marcati "Star Player" freschi di copia, ne hai afferrato (non prima aver scrutato le schermate sul retro della scatola) una confezione e l'hai portata alla cassa perché venga stabilito il tuo diritto di proprietà su di essa. Hai gettato un'occhiata smarrita ai giochi intorno (o meglio: erano i giochi che ti guardavano con l'aria smarrita dei cani che dalle gabbie del canile municipale vedono un loro ex-compagno allontanarsi al guinzaglio del padrone venuto a riscattarlo) e sei uscito.
Salutoni da MSX, Savona

PS
In Italiano ho la media del 7 e mezzo!!!
PPS
Vi Voglio Bene!

Sono le due e mezza di notte. Fa caldo. Un caldo terrificante. Gocce di sudore cadono sulla tastiera, ma tu, ignorandole, continui a pigiare tasti. Sei in ritardo con la consegna. Ancora. Provi quasi un piacere perverso ad aspettare le lamentele del tuo caporedattore. Ma finalmente hai finito. Non ti resta che salvare il tutto e andare a dormire. Un momento... Cosa vedi, lì sulla scrivania? Una lettera... Un'altra? Ti chiedi frustrato. No, non ho voglia neanche di leggerla, la metterò nella Posta del mese prossimo. La butti distrattamente nell'archivio e spegni il computer. Dio, che caldo.
Stai correndo, nella notte. Sei inseguito. Da chi? Da cosa? E' buio. Ma non è un buio normale. C'è qualcosa di opprimente. Si sta avvicinando. Non fermarti, là, una porta. La apri ansimando e una falce pone fine alla tua miserabile esistenza.
Infarto, a quanto pare. E' morto nel suo letto, dice il coroner all'agente. Portatelo via.
Nell'archivio, senza che nessuno la possa vedere, una lettera si dissolve. Una lettera con un mittente particolare... La morte
Ehm, scusate la vaccata di cui sopra, ma ogni tanto, quando vengo provocato (in senso positivo, naturalmente), rispondo a tono...

LA PAZIENZA E' LA VIRTU' DEI FORTI

Gentile Redazione Di TGM,
Vi scrivo questa lettera ripensando un po' a quello che è successo nel mondo del software dall'uscita dell'Amiga (1987) (sbagliato, L'Amiga 1000 è uscito alla fine del 1984 NdC.) ad oggi. Mi spiego, la qualità del software prodotto per questo splendido computer non mi sembra che sia andata di pari passo con la quantità. Infatti TGM è nata sopratutto perché su ZZAP! non c'era più posto per parlare dei 16bit.
Seguendo le vostre pagelle di quasi due anni di lavoro, ho segnato solo 30 titoli che vanno dal 95% in su, e molti di questi risalgono ai primi tempi di TGM (Menace, Rocket Ranger, Super Hang On, UMS). Invece, rammento perfettamente quando, presentando su ZZAP! per la prima volta l'AMY (con Mean 18, GFL Football e un'altro gioco di cui non ricordo il nome) e ribadendo il concetto, nell'allora eccezionale speciale di Natale, affermavate che il meglio doveva ancora venire.
E allora questo meglio dov'è? Mi sembra che i Games attuali facciano pietà a confronto con i primi (Xenon, The Three Stooges, Ports of Call, Obliterator, ecc.). Addirittura ora per avere delle buone cose stiamo aspettando il CD-I e intanto dobbiamo sperare che la ELITE converta bene, ma ne dubito, i meravigliosi games del Megadrive. Purtroppo le case che producono software di buon livello fanno un gioco ogni sei mesi o addirittura non ne fanno più (dove è andata a finire la Discovery?), per non parlare delle preview che non escono (Crimetown Dephts, Terrarium, Dragon Slayer). Inoltre le conversioni dei giochi più belli per chi le fanno? Per quello schifo dell'Atari ST, poi le passano pari pari sul nostro Amiga, e sai che orrore Flying Shark o Black Tiger). Scusate lo sfogo, ma quando vedo un computer così potente usato così male, per ragioni troppo spesso legate ai soldi, alla fretta ed al disinteresse verso l'utenza, mi arrabbio veramente parecchio.
Seriamente Preoccupato e Nostalgico
Andrea

Dirti che hai ragione non credo sia una novità, infatti anch'io ero preoccupato come te sul futuro del software giocoso per lo splendido Amiga, ma negli ultimi mesi sembra che qualche cosa stia cambiando, le conversioni da ST sono sempre meno frequenti, e quest'ultime qualche volta sono anche belle (vedi OFF ROAD, tra gli ultimi), intanto con L'AMOS

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

usare il Blitter è diventato più facile di accendere il computer e molti programmatori sono passati all'Amiga (la Psygnosis ha addirittura dichiarato che non farà più giochi per ST), e i videogiochi che ho avuto il piacere di vedere negli ultimi tempi (Killing Game Show e Vaxine tra i più impressionati) fanno ben sperare in un futuro migliore, quindi pazientiamo ancora un po'.

SOGGETTO MULTIPLO PER LETTERA ® BDB & Co.

Un lettore (a) scrive a TGM una lettera (b) in cui esprime (c) il suo disappunto (d) sulla scarsa qualità del software (e) Inc*** decide, dopo una lunga meditazione (f), di non comprare più programmi originali (g) e di intraprendere la carriera di pirata informatico (h).

Trasformazioni

a) Videogiocatore schizofrenico filonazista - Una giovane mente predicante vaghe dottrine parafilosofiche - Anonimo in presa a crisi mistiche.

b) Una dichiarazione di Guerra - Un'ultimatum - Un'ode in latino arcaico - Le sue memorie - Un giudizio "Criticoanaliticoproibizionista" sulle recensioni.

c) Dichiara al mondo intero - Fa notare al volgo - Proclama.

d) Il suo appoggio - Il suo modesto parere.

e) Delle riviste Hard per ciechi - Dei calzini di Stefano - Dei videogiochi Arabi.

f) Dopo aver visto la 34766a puntata di Sentieri - Dopo aver giocato a Daily Double Horse Racing su Amiga.

g) Prodotti della Commodore - Novella 2000 - Joystick di 3a mano. Occhiali da sole notturni.

h) Eremita - Filosofo - Boia - Redattore di ZZAP! o TGM.

End of file

The phantom of the opera *Alias Magurno Marco - Uzzano (PT)*

Una tabella da NON consultare.

Ed ora la sempre più lunga... POSTA BREVIS

Niente è mai definito,
irremovibile nella sua normale apparenza.
Alcune cose sono solo un pretesto,
un pretesto per andare oltre ad esse.
Vivere con loro e fuori di esse,
in un'altra dimensione.
E' solo l'ignoranza, quella dei più,
di chi non si trova dentro,
di chi dice "che gusto ci provi"
che ci rende un po' diversi,
ancora bambini...

E così inizia, con il saluto estivo di Sanna Stefano, questa ennesima P.B. Che somiglia ogni mese di più alla POST di un noto fumetto italiano. Via quindi alle danze: a tutti quelli che hanno chiesto di che versione fossero le foto del gioco Last Battle nel n.22 a pag.21 (tra cui Malta Massimiliano) la Elite ci ha garantito che sono della versione Amiga, poi chi vivrà vedrà. Massimo Cavozzi, sono arrivate tutte e due le copie della tua lettera, dovresti fidarti un po' di più delle poste italiane, e riguardo alla domanda, hai indovinato. Vorrei ora spendere due parole riguardo alla gente che pensa che i computer fanno rincretinire i ragazzi e non valgono i soldi che costano, come pensa un'elettricista amico del padre di Vitali Massimo, penso sia chiaro alla maggior parte di noi che il cretino sia l'elettricista, e non c'è bisogno di specificare gli innumerevoli usi del computer e che è ormai indispensabile nella nostra società, e saperlo usare è sicuramente un vantaggio, quindi consiglierei al padre di Massimo di informarsi da fonti più competenti riguardo l'acquisto di un Computer. Caro Roberto, mi dispiace ma l'unica conversione esistente di Splatter House è per il PC Engine, e non è prevista alcuna conversione per Amiga-St o simili.

*"Siamo alla fine del ventesimo secolo, la redazione era sconvolta dall'estate afosa, le poste avevano l'aspetto di un'aula di tribunale e Ken era uscito solo per il SEGA, tuttavia TGM era sopravvissuta..." così inizia la lettera di Federico Ferrari, e noi andiamo avanti rispondendo a Andrea B. Di Verona, ebbene il Trasformer per Amiga è un programma mooolto vecchio (1985) e non emula alcuna scheda grafica MS-DOS, non è più neanche distribuito dalla Commodore che preferisce vendere le schede di emulazione Bridge Board (probabilmente preferisce l'emulazione hardware a quella Software in quanto così non si espone ai rischi della pirateria, non perché l'Amiga non ce la faccia ad emulare un MS DOS via software). Saverio conosciuto anche come "the Great Lover", il videogioco che hai visto si chiama Leisure Suit Larry III della SIERRA, puoi ordinarlo per posta alla Soft Mail, ti consiglio di comprarlo perché da quello che scrivi nella lettera mi sembra il tuo gioco. Luigi Pallini, non ti consiglio di cambiare da Amiga ad MS-DOS per avere più software applicativo, dato che di software applicativo per Amiga c'è ne a iosa, e in alcuni campi migliore dell'MS-DOS, vedi videografica, animazione, musicali, e DTP, mentre se ti interessano applicazioni dove eccelle l'MS-DOS (data base, contabilità e fogli elettronici) comprati una bridge-board se hai il 2000 o il nuovo emulatore che si inserisce nel vano espansione del 500 (rivolgiti alla Flopperia che ne è l'importatore italiano). Il Baud è l'unità di misura della velocità di trasmissione dei dati (Baud = Byte x secondi) hai capito caro Mascioletti Alessandro? L'FM Towns è si un computer eccezionale, come ci rammenta Christian S. Di Milano, ma, anche se conveniente, il suo prezzo è circa 6 volte quello di un normale 500, ed è difficile, anzi è praticamente impossibile, che diventi diffuso come l'Amiga e con una disponibilità di Soft paragonabile. Evaristo Calcaterra ci chiede come mai le schede sonore per PC non vengono lodate come il sonoro di Amiga, devi sapere che anche se le schede per PC, come i chip sonori delle Consoles, hanno più voci di Amiga (6 o 8 in confronto di 4) queste non possono indirizzare suoni campionati a tutte le voci, infatti alcune di esse possono solo produrre suoni sintetizzati, di qualità molto inferiore ai suoni campionati, mentre Amiga può indirizzare a tutte e quattro le voci suoni campionati, hai capito? Voglio fare anche una precisazione che forse molti di voi non hanno capito, se noi diamo 95%, per esempio, ad un gioco per PC, e 80% allo stesso in versione Amiga non è detto che il suddetto gioco sia meglio giocarlo su di un PC, anzi molto probabilmente sono uguali, ma naturalmente bisogna rapportare il gioco alle capacità della macchina su cui gira, quindi uno scrolling scattoso non è da penalizzare in un gioco per PC, ma è da penalizzare su di un'Amiga che possiede mezzi (vedi Blitter & co.) per realizzare cose migliori, avete capito? Sennò su ZZAP! Dovremmo dare 3% a tutti i giochi per Spectrum (parole sante! NdMA)! Sono arrivate un sacco di lettere in difesa di Marco e Stefano, i presentatori di USA TODAY, tra le tante pubblico quella di Valentina Panizza di Napoli che dice "Iovorreisaperechièquello***oquelli***chediconochemarcoaulettaestefanogallarinisonodegliimbranatidavantialletelecamere.Seliacchiappolistrozzoperchévorreivederelorodavantialletelecamere,scommettocheneanchedavantiallapropriaclassesannospiccicareduefrasi,immaginatidavantiamilionidipersonechenonaspettanoaltrocheunatuapapera!", cara Valentina hai proprio ragione, perché ci sono stato anch'io in televisione ed il panico da telecamera è qualcosa di abissale!(A proposito, qualcuno ha visto le mie figuracce in TV?, speriamo di no!). Roberto Gasparini ci chiede come mai molte volte le conversioni dei coin-op non sono fedeli agli stessi, non solo nella grafica, che si può capire, ma omettono anche*

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

scene di intermezzo o addirittura livelli, la domanda è da cento milioni, perché ogni programmatore può avere le sue buone ragioni per omettere questo o quello, vuoi perché sennò occuperebbe troppa memoria, vuoi perché occuperebbe troppi dischi o ancora per semplici fattori di tempo imposti dalle Software houses, comunque non penso che una conversione perda molto se non c'è la scenetta di intermezzo tra il quarto ed il quinto livello, quello che importa è la giocabilità che sia il più fedele possibile all'originale, almeno questo è il mio parere. In ultimo Andrea "the Amazing mister X" Mantovani, ci dice la sua riguardo ai finali dei giochi, rispondendo alla coppia Cap.America-Dylan, mi è piaciuta la sua conclusione riguardo a Dungeon Master "... Il finale non è eclatante d'accordo, ma quando il programma ti ha già dato tutto ciò che si poteva, che vuoi di più?", sostanzialmente sono anch'io di questo parere, anche se un finale gratificante conclude in bellezza qualsiasi gioco.

Riguardo a tutti quelli che chiedono a gran voce una Hit dei giochi più belli, ho una buona notizia, è stato deciso infatti di promuovere la FANS' PARADE (alee-ohoh!, yuppy! E via così) curata dal nostro bravissimo Simone, quindi da oggi indirizzate le vostre classifiche a SIMON'S TGM FANS' PARADE - Casella Postale 853 - 20121 Milano, tutti felici e contenti.

DE PIRATERIA

Ultra-eccezionalmente fantasmagorica (esagerato! NdC.) Redazione di TGM,

Vorrei, per quanto mi è possibile, sfogarmi con voi per quanto accade ogni giorni, nella mia splendida città, Ferrara. Non si può certo dire che sia una città ricca di soft-point, ma quelli che ci sono possono bastare per il fabbisogno cittadino. Ma purtroppo si macchiano la reputazione con difetti piccoli e grandi, che svariano dall'incompetenza alla pirateria, dalla maleducazione all'inesperienza... ... A questo punto mi chiedo: dove posso andare a comprare i programmi se i negozi sono o fabbriche di soft duplicato o incompetenti o non riforniti adeguatamente? Vi prego aiutatemi. In the Basket Manager vi è scritto nelle istruzioni che una nuova legge proibisce la produzione di giochi piratati. Se ciò è vero, perché non viene messa in pratica?...

Roberto Marisaldi, FE

P.S. Visitate Ferrara, ne vale la pena.

P.P.S. Saluto tutta la vostra redazione, in particolare quelli che non vengono nominati mai (le 2 RAGAZZE sopratutto Eh! Eh!)

Quella di Roberto (scusa per i tagli) è solo una delle tantissime lettere che ogni mese arrivano in redazione sull'argomento pirateria, e sopratutto ci chiedono che posizione prendere con i negozianti che spacciano soft copiato. Devo dire subito che purtroppo, anche se le leggi ci sono, accusare chi vende soft piratato è difficile, sopratutto quando si parla di videogiochi, non si viene mai presi sul serio, e anche se si riesce a convincere lo stato, le cause vanno avanti mesi, ed è molto difficile vincere, speriamo che in futuro le cose miglioreranno. Come dobbiamo comportarci quindi, beh, secondo me bisognerebbe boicottare i suddetti negozi, cioè, non comprare soft piratato, se lo facciamo tutti (cosa molto difficile, la carne è debole, ed il portafoglio ancora di più, ma provateci) si andrà incontro a netti miglioramenti, tipo i prezzi del soft originale caleranno, data la maggiore richiesta, i negozi troveranno più conveniente vendere originali che piratati, e si entrerà in un giro vizioso tutt' altro che negativo. Ma ora, come facciamo a procurarci giochi (originali) se non riusciamo a trovarli nei negozi?, giuro che la Soft Mail non mi paga, ma trovo che acquistare soft via posta sia veloce e conveniente, io infatti faccio così, provate a fidarvi un po' di più di organizzazioni di questo genere, può anche darsi che vi troviate bene.

LA PAROLA ALL'ACCUSA

Caro MA, ti (o Le) scrivo per rispondere a quel tuo (suo) piccolo intervento carico, ma non vorrei sbagliarmi, di risentimento, sulla mia citazione che riguardo alle tue (sue) conoscenze, dovrei aver laidamente e "poveristicamente" preso dal film "HighLander, l'ultimo immortale" di Russel Mulcahy. Non essendo un computer non posso verificare la veridicità del tuo (suo) appunto, anche perché ho visto una sola volta il film e questa non mi è bastata per memorizzare tutte le frasi come invece tu (lei), da esperto cinefilo riesci (riesce) a fare. Ti (le) vorrei far notare che la frase da me citata è di Jim Morrison, leader dei Doors, morto a Parigi (in Francia) nel '71 per un'attacco di cuore. Non metto in dubbio la tua (sua) buona fede, probabilmente la mia è stata una citazione inconscia, e la tua (sua) un'inutile precisazione, che per altro apprezzo molto.

Sempre utile servitore,

Matteo Lolletti

E ora la parola alla difesa, vai M.A.

"Innanzitutto dammi pure del tu (lei). In effetti hai (abbiamo) pienamente ragione, la frase in questione l'ha detta anche il sior Morrison oltre al sior Kurgan in Higlander (che tra l'altro io (essi) ho visto solo una volta). Non dubito però che qualche altro miliardo di persone abbia detto tale frase (Giovanna d'Arco compresa), prima o dopo Morrison, una cosa è certa, non porta certo buono (guarda un po' Kurgan come è andato a finire) e non è il massimo della vita come sensatezza.

P.S. Tra l'altro non sapevo neppure che Higlander fosse di Russel Mucoso, me ne sarei certo ricordato se lo avessi visto le innumerevoli volte che tu (iddo) sostieni.

LA PAROLA ALLA DIFESA...

27 Settembre, ore 23.52. Dopo una giornata piuttosto intensa mi apprestavo ad abbandonarmi al ritemprante mondo dei sogni quando mi ricordo che per un motivo o per l'altro non avevo ancora dato nemmeno un'occhiata al nuovo numero di TGM consegnatomi nel pomeriggio in redazione. Sfoglio piuttosto velocemente le pagine (disapprovando qualche foto sbiadita di troppo) e arrivo così alla posta, leggendo sempre fra le righe mi casca l'occhio sulla missiva del lettore Paolo Marazzi che per circa tremila caratteri (stimati sulla statistica di MBF) non fa altro che ricoprirmi di pesantissime critiche, per non dire insulti veri e propri, offendendomi fra l'altro piuttosto sgarbatamente. A questo punto le speranze di un lieto assopimento erano improvvisamente svanite nel nulla e così dovevo necessariamente trovare un modo per dare sfogo al mio Ego così accanitamente pungolato; consatato che rintracciare tutti i Marazzi d'Italia nel cuore della notte per turbare il loro sonno tranquillo con telefonate minatorie sarebbe stato piuttosto impegnativo nonché oneroso ho ripiegato sul di gran lunga più economico ed efficace C-1 Text che dopo gli interminabili minuti di caricamento offre la migliore difesa di tutte: la parola.

Tanto per cominciare bisogna precisare una cosa fondamentale, e cioè la mia identità visto che nella lettera vengo identificato con un'assai poco gratificante lettera "X", l'imputato da te messo in giudizio è MAX, come testimonia una nota del redattore a metà della prima colonna di pagina 37, e la cosa mi fa quindi pensare che potrebbe essere stato lo scrupoloso MBF a tagliare il nome pensando che forse me la sarei presa, nemmeno per sogno! Io sarei più che propenso a firmare

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ogni recensione, ma visto che qualche d'uno in "cima" non vuole non posso fare altro che ricorrere alle varie "ndMax" per rispondere in prima persona delle varie responsabilità (nel bene e nel male) che scrivere su riviste di simile tiratura comporta. Sempre in tema di puntualizzazioni ci tengo a precisare che non sono solito scrivere le mie recensioni sotto l'effetto di sostanze stupefacenti come ipotizza il polemico lettore, e proseguo dicendo che non sono io a definirmi mitico a pag.36 (forse ti sei confuso perché quella che io considero un'ottima recensione può ricordare il "mio stile"), così come è sempre un'altro l'imputato della frase a pag.76 (anche qui è stata probabilmente una citazione di Mad Max a trarti legittimamente in inganno). Adesso però fai molta attenzione caro Paolo (mi scuso per il tono confidenziale che non vorrei mai ti potesse in qualche modo oltraggiare), perché se dico queste cose non è sicuramente per cercare di scaricare subdolamente su qualche d'un altro delle mie colpe, presunte, ma solo per dare il giusto merito ai colleghi che secondo me hanno svolto molto bene il loro lavoro nelle rispettive recensioni, non ci vedo infatti proprio niente di male nelle loro parole e non vedo motivo di un simile disappunto (motiverò questa mia opinione in seguito). Tornando a me è ormai più di un anno che ho la fortuna di lavorare per TGM tanto che oggi sono con il tempo divenuto uno dei redattori più "anziani" (dopo alcune defezioni forzate come quelle di AJ e di PC partito proprio in questi giorni per la naia, auguri) e quindi con il maggior numero di recensioni alle spalle, fra di queste ce ne sono state parecchie in chiave apertamente demenziale come quella da te tanto criticata di Startrash, X-Out o A-10 Tank Killer e molte altre ancora anche su ZZAP! come quella di Turbo Out-Run, Vendetta o Tom & Jerry 2, ma sinceramente sono prorpio queste quelle di cui sono più orgoglioso ritenendole per la loro originalità le meglio risucite che abbia mai fatto (con questo NON voglio dire che tutte le recensioni dovrebbero essere così, ma di certo non guastano all'interno di una rivista come la nostra), la cosa buffa è poi che tu esprimi un giudizio decisamente favorevole per un unico articolo e cioè la preview dedicata Superfly Guys che, ironia della sorte, l'ha tradotta proprio il sottoscritto (e non sono tanto cialtrone da raccontarti una frottola). Devo quindi dedurre che la tua critica non è esplicitamente rivolta al mio "italiano" tanto che forse converrai anche tu che un discorso compiuto lo riesco a combinare perfino io (dopotutto ho diciannove anni, maturità scientifica, frequento il secondo anno di Economia e Commercio alla Cattolica di Milano e non mi sembra quindi ipocrita definire il mio bagaglio culturale quantomeno nella norma, ben intesi che un errore grammaticale o un periodo sbilenco può venire fuori a tutti ogni tanto specie per una fretta a volte eccessiva nella battitura) quanto al mio concetto del tutto personale di concepire una recensione. Al riguardo vorrei dire che trovarsi di fronte ad un monitor straboccante di caratteri con il proprio umore del momento cui nessuno può prescindere diventa alle volte molto difficile da conciliare con un prodotto finito che sarà letto a distanza di un mese da decine di migliaia di persone in tutta Italia, tu hai definito il mio operato una "...burletta... ...che non fa neanche ridere..." mi piacerebbe provassi un po' tu a cercare di far sorridere la gente per verificare se effettivamente tutti quanti sarebbero in grado di fare altrettanto, ma cosa dico altrettanto, di gran lunga meglio (e guarda bene che non parlo di un cosa sporadica ma di un impegno continuativo nei mesi con limiti ferrei da rispettare). E siamo così arrivati al punto cruciale della mia risposta, sull'argomento ho già espresso il mio parere nella recensione di Shadow Warriors su ZZAP!, ma evidentemente vale la pena ribadirlo anche qui; mi piacerebbe molto che tu leggessi attentamente il manuale di Startrash e mi dicessi che cosa ne pensi (a prescindere dal fatto che nel caso della recensione incriminata era una pre-release mandataci direttamente dalla Rainbow Arts senza confezione e senza la minima spiegazione di sorta, MAI accusare senza avere delle prove schiaccianti contro un possibile colpevole; soprattutto visto e considerato che l'acquirente con le foto e il giudizio non per niente chilometrico e molto esauriente era a mio avviso perfettamente in grado di operare la sua scelta), le trame dei videogiochi crollano sotto tonnellate di nomi assurdi, di vicende senza senso con il consueto megalomane che vuole dominare il mondo, la nuova minacciosissima razza aliena e la fidanzata dell'eroe rapita dal malvagio essere tenebroso, è questo che volete sentirvi raccontare? Scusami se uso i tuoi stessi predicati ma in questo caso sì che cosa diventerebbe assai più semplice, per quanto tu forse non ne sia convinto ritengo sia enormemente più faticoso e complesso ideare e sviluppare una scanzonata parodia umoristica come quella di Star Trash che girare la confezione rimescolando alla benemeglio la solita zuppa indigesta. Ma a te non faceva ridere? Secondo me invece era un'idea originale e anche simpatica, che poco si conciglia con l'appellativo di spazzatura galattica da te appioppatogli (ebbene sì, mi hai offeso!), probabilmente non sarai nemmeno il solo a pensarla così, ma mi auguro che non tutti siano del tuo stesso parere perché altrimenti le nostre riviste dovrebbero cambiare tramutandosi in "mattoni" pesantissimi, magari dall'aria più professionale, da leggersi per curare l'insonnia (e quando dico più professionali non volgio ASSOLUTAMENTE dire che TGM non lo sia, le informazioni non mancano, è solo che a volte vengono accompagnate da parentesi scanzonate e perfino burlesche). A questo punto forse non rimane che indire un referendum popolare sull'argomento perché se alla gente non frega nulla di sapere che un certo redattore è milanista (intendiamoci bene NON che la cosa sia indispensabile o che debba togliere spazio alle nozioni imprescindibili che nessuno di noi si è mai sognato di escludere) cercando di instaurare quel rapporto quasi famigliare con i lettori che è proprio solo delle nostre riviste, ma vogliono solo sentirsi raccontare che il dragone Von Bosten vuole rubare il globulo d'oro al genietto Skillaxi allora ci dovremo per forza adattare, ma il rammarico sarà notevole e la rivista a mio avviso completamente snaturata... Fammi sapere in tutta sincerità che cosa ne pensi, anzi che cosa ne pensate tutti voi lettori.

MASSIMO REYNAUD

CONCLUDENDO:

Ed eccoci giunti alla fine di questa mia prima TGM MAIL, la responsabilità di seguire ad un maestro come MBF è tanta e quindi perdonatemi per i miei, eventuali, errori, che comunque sono sempre pronto a discutere, quindi non abbiate paura di farvi sentire, io leggerò TUTTE le vostre lettere, che credetemi è davvero un lavoraccio, ma non mancherò al mio compito. Vorrei infine darvi qualche consiglio nella stesura delle vostre lettere, per rendere la possibile pubblicazione più probabile. Dunque, innanzi tutto cercate di scrivere le lettò ethuna coni redpartuter e giocl'oc, sennò almeno di scriverle in uter e patello, mi risparmierete una grande fatica nella decifrazione di scritture incomprensibili, non speditemi papiri, cercate di essere più concisi possibile, se mi spedite il dischetto con il file ascii della lettera, allegate anche, se possibile, una uter e pa della stessa, non fate sopratutto duemila domande in una lettera. Sono poche e semplici regole, rispettatele e vedrete che quasi sicuramente sarete ricompensati con la pubblicazione.

Arrivederci al mese prossimo e Buona Notte.

Carlo.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

16126 GENOVA - Via Gramsci, 5/r - Tel. (OIO) 290747

Vendita TELESELLING alla pagina * 60431# videotel

Commodore POINT

SOFT center

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

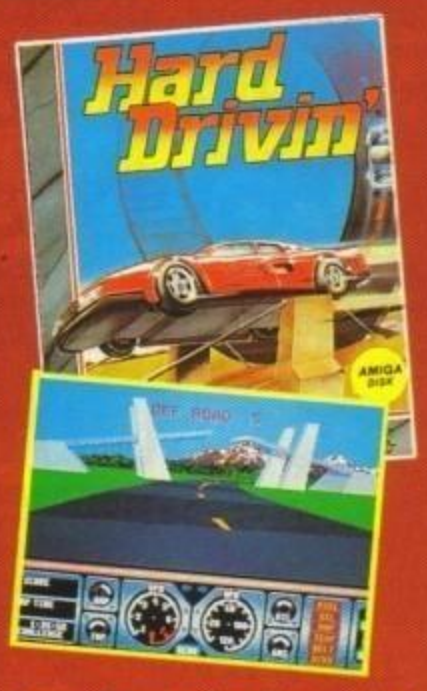
WHEELS OF FIRE

Provate l'esilarante ed eccitante esperienza delle corse automobilistiche ultraveloci con i nostri fantastici quattro giochi per computer.

L'ULTIMISSIMA COMPILATION DI SIMULAZIONI DI GUIDA

La vostra Ferrari F40 non aspetta altro che premiate a fondo l'acceleratore. Una lotta accanita a 16 livelli, ambientata negli States, nella quale ogni nuovo tracciato costituisce una sfida a sé.

Passate al volante della vostra Porsche turbo, all'inseguimento di pericolosi criminali, cercando di evitare i numerosi ostacoli e pericoli che vi si presentano sul cammino.



Rischiate la vostra vita nella corsa che si snoda sui circuiti più spericolati del mondo. Saltate il ponte e cimentatevi a superare i vari ostacoli – in uno scenario realmente tridimensionale. Si tratta della più riuscita simulazione di guida.

Si tratta di una corsa incredibilmente veloce e spasmodica, nella quale vi trovate ad occupare la pole position. Fatevi largo sui 27 circuiti estremamente difficili. Sfrecciate a tutto gas e lasciate che i vostri oppositori... mangino la vostra polvere!

Disponibile per: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128
Published by Domark Ltd. Amiga & Atari ST Screenshots

Artwork & Packaging © Domark Ltd
HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved ™ Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN™: © 1989 Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Sega™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT ™ and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under
First published by Acti

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Subbuteo®

The Computer Game

SCREEN SHOTS FROM AMIGA

GIOCO DA TAVOLO PIU' CONOSCIUTO ORA ANCHE PER IL TUO COMPUTER.

Published by
ELECTRONIC ZOO

Programmed by
GOLIATH GAMES

LO SAPEVI ?
Milioni di persone in tutto il mondo si sono divertite giocando a Subbuteo in casa loro.

FAN DEL COMPUTER : ATTENZIONE ! ! !
Quest'emozione é stata oggi trasportata al tuo home computer, utilizzando le tecniche più avanzate. Come? Con il fantastico SUBBUTEO ideato dall' asso della programmazione di videogames: la GOLIATH GAMES.

ALLORA, CHE ASPETTI ?
Entra in campo!
Puoi giocare contro i tuoi amici o contro il computer, con un arbitro infallibile sempre presente. Proverai l'emozione del calcio vero, quello del campionato e delle partite di Coppa.

LEADER DISTRIBUZIONE

DISPONIBILE A INIZIO OTTOBRE

PER C 64 e AMIGA.

LEADER DISTRIBUZIONE

Subbuteo is a registered trade mark of Subbuteo Sports Games Ltd for its football game Manufactured by Goliath Games under licence from Subbuteo Sports Games Ltd © All Rights Reserved.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FEEL THE POWER...

S.T.U.N. RUNNER™

Un gioco per sala giochi sbalorditivo – adesso un gioco per computer sbalorditivo.

Prendete i comandi ed entrate nel mondo tridimensionale meraviglioso di S.T.U.N. Runner. Viaggiate avanti nel tempo fino al Ventunesimo Secolo e sperimentate l'entusiasmo di gareggiare a velocità di oltre 900 miglia all'ora!

Esilarante... Impegnativo. La Rete del Tunnel S.T.U.N. vi lascia senza fiato. Come in una gara di bob potete aumentare la velocità viaggiando sulle pareti esterne del tunnel. Fate esplodere i ronzanti armati e i Mag Cycles dalla vostra strada e premete i pedali d'accelerazione per un'iniezione massiva di velocità. Questi vi catapultano a velocità di tempo deformato – così veloci che apparite trasparenti e potete persino attraversare i veicoli nemici senza danno.

Completate i diversi schermi sfida e gareggiate attraverso la Rete S.T.U.N. verso l' 'Ultima Sfida'.

Sentite la Potenza!

Available on: IBM PC 3.5" & 5.25", Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) Spectrum +3, Spectrum 48/128

Programmed by: The Kremlin
Published by: Domark Software Ltd.

©1990 TENGEN INC. All rights reserved.
™ Atari Games Corporation

IBM PC (EGA) Screenshots

LEADER DISTRIBUZIONE

TENGEN

Op Conversions

DOMARK

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

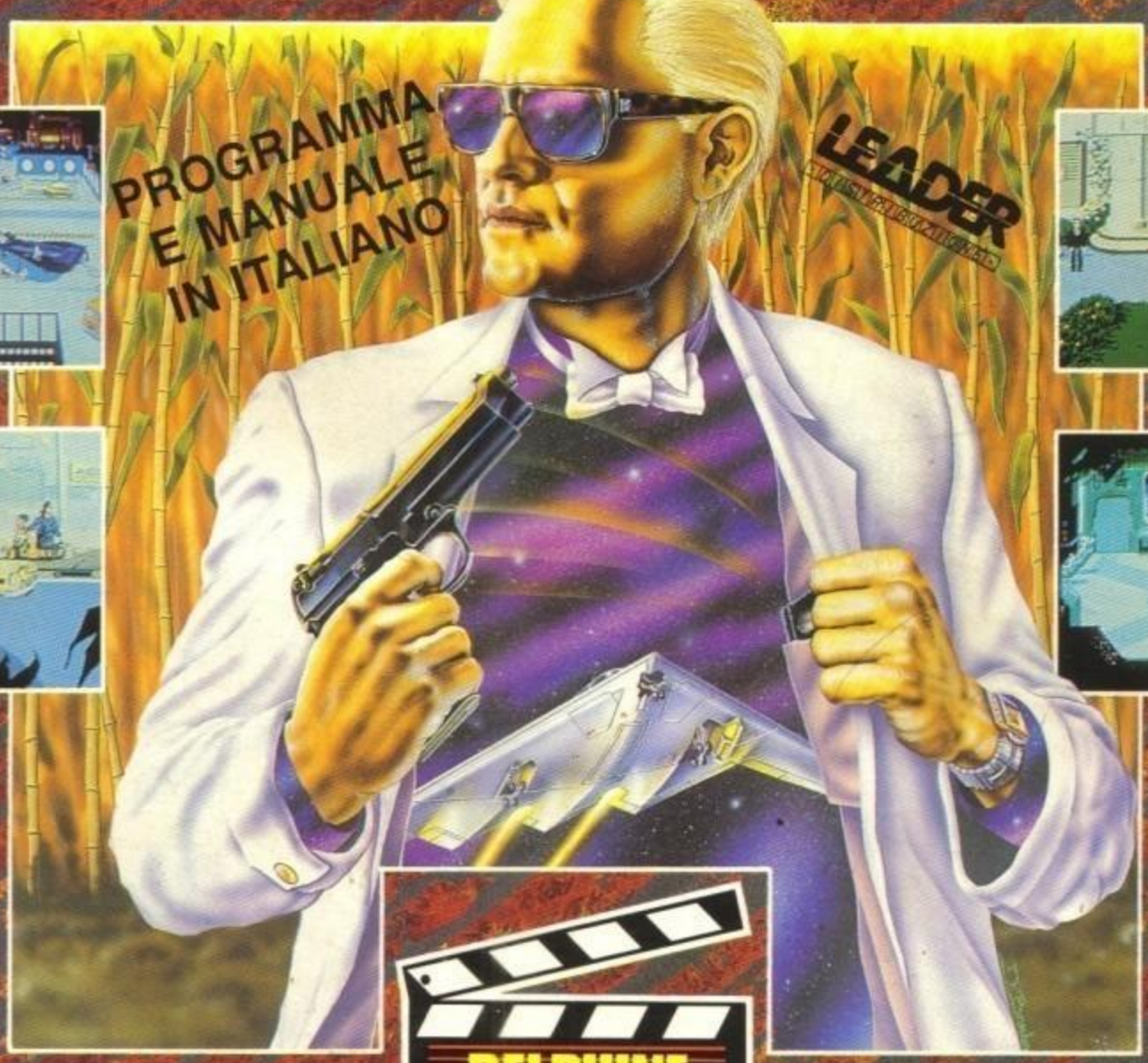
DAI CREATORI DI

FUTURE WARS

VINCITORE DEL PREMIO PER IL MIGLIOR GIOCO STRANIERO

UN' ALTRA GRANDE Cinématique™ PRODUZIONE

OPERATION STEALTH



Fotogrammi dalla versione Atari ST

I fotogrammi nelle illustrazioni sono solo indicativi del gioco e non riflettono la grafica sullo schermo, che vari considervolmente per qualita e presentazione tra i vari formati, e sono inoltre soggetti alle specifiche del computer

Fotogrammi dalla versione Amiga

DELPHINE SOFTWARE

Ambientato nel mondo dello spionaggio internazionale, Operazione Stealth ti fa piombare a capofitto in una nuovissima avventura interattiva della Cinematique.

Operazione Stealth è il secondo gioco che presenta l'esclusivo sistema operativo Cinematique, notevolmente rifinito e potenziato dopo il lancio con Guerro del Futuro.

- Controllo totale mouse
- Facile interfaccia punta e clic
- Totale compatibilita con schede sonoro ADLib e Roland (Versioni PC)
- Versione PC a 256 colori (VGA)
- Superbo commento musicale realizzato negli studi della Delphine

PROSSIMA USCITA...

U.S. GOLD

US Gold Ltd. Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. England
Telephone: 021 625 3366

©1990 della DELPHINE SOFTWARE
Tutti i diritti riservati
Cinematique è un marchio depositato della Delphine Software

DISPONIBILE SU
ATARI ST • AMIGA
PC E COMPATIBILI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/